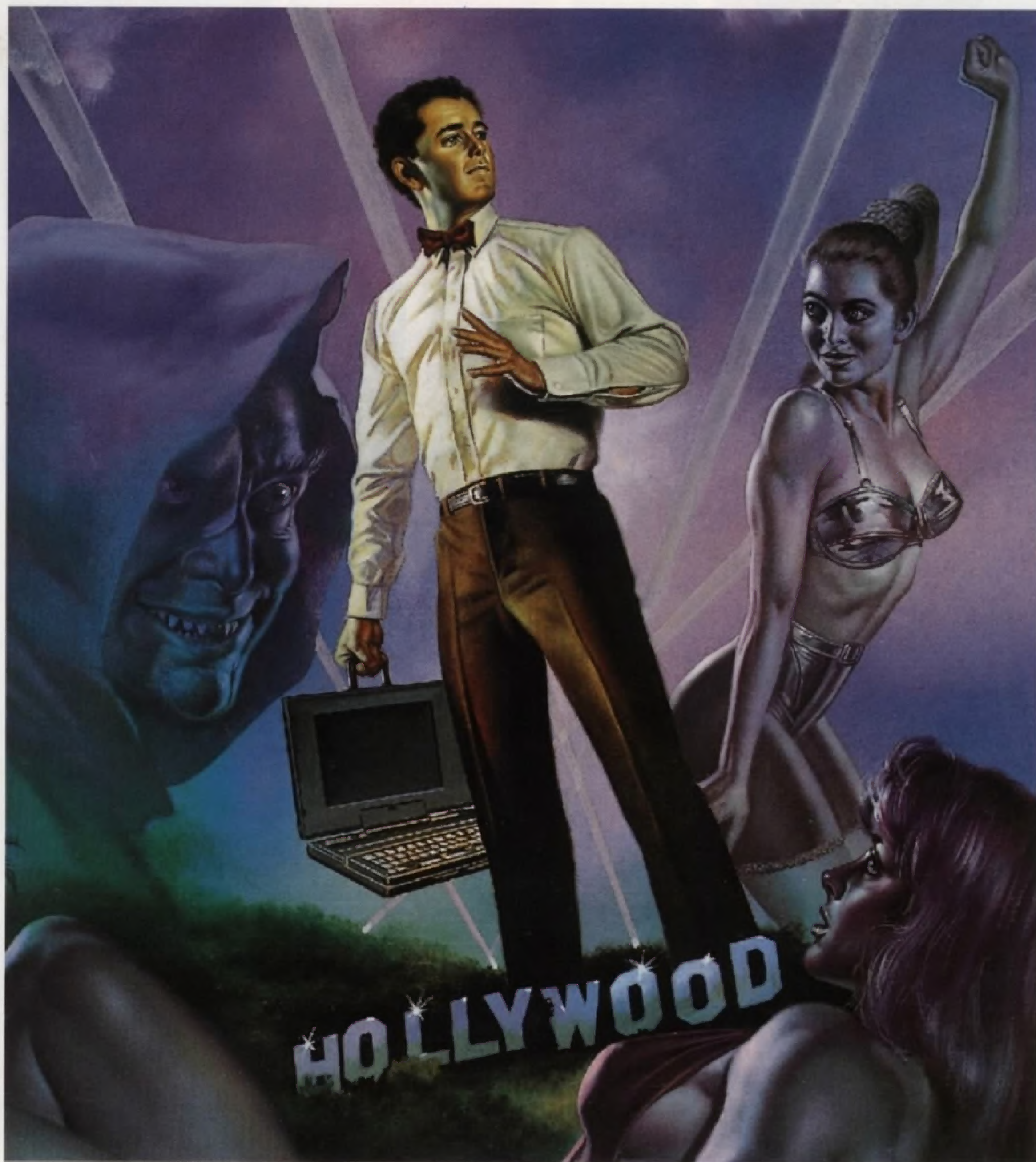
576 KByte

C–64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 9. szám, 1992. szeptember

Ára: 98,-



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1 1990/2 1990/3 1990/4 1990/5 1990/6 1990/7


1991/1 1991/2 1991/3 1991/4 1991/5 1991/6 1991/7-8


1991/9 1991/10 1991/11 1991/12 1992/1 1992/2 1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7–8

Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:

az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniustól 1991 decemberig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1/től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!

Szimulátor különszám 100 Ft/db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

TARTALOM



SPACE QUEST IV ____________ 10



INDIANA JONES ____________ 21



THE BREW ____________ 29



NYÁRI OLIMPIA ____________ 13

Változatlan áron!

A SZEPTEMBERI SZÁMUNK MÁR 40 OLDALON JELENIK MEG!

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

'92/9

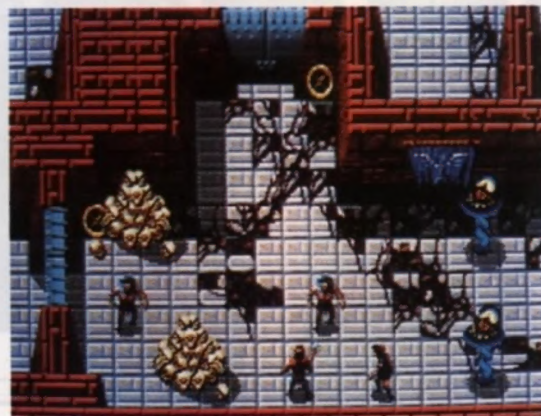
ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Várlaki Imre

HÍREK

Mint minden évben, az idén is Chicago felé fordult a világ számítógépeseinek szeme, hiszen ismét megrendezésre kerül a CES nevű megashow, ahol csak az a cég nem képviselteti magát, aki kizárólag veszteséget kíván termelni. Ez az a kiállítás, ahol a forradalmi újítások, a korszakalkotó stuffok, és a lélegzetelállító hardware-ek szoktak felbukkanni. A belépő csekély 10 dolcsi, s ezért a látogató egy olyan „világba" csöppen, ahol egész nap ingyen és bérmentve nyüstölheti a létező összes számítógépet, videójátékot és konzolt, plusz poszterekkel, matricákkal és ki tudja miféle csecsebecsékkel megrakodva térhet haza. Az idén a show legnagyobb durranása a 2 szuperfilm, a LETHAL WEAPON 3 és az ALIEN 3 alapján készült játék bemutatója volt, és nagy ámélkodó tömeg hömpölygött az ACESS stand körül is, akik „Következő Generációs" játékukkal, a LINKS 386-tal arattak. A golf témájú játékról annyit, hogy VGA-s monitor, 386-os gép, 20MHz sebesség és 2 MByte RAM szükséges majd hozzá. Az INTERPLAY is csúcs újdonságokat hozott, mégpedig a CASTLES II: SIEGE & CONQUEST-et, és a LORD OF THE RINGS: VOLUME 2-t. Szerintem a BATTLECHESS 4000 is meg fogja rázni a világot, a maga 25 MByte-os animációjával, és Ray-Tracing-szerű grafikájával. A MICROPROSE persze ezúttal is robbantott – 256 színű őrületek, kaland és szimulátor stuffok hozták lázba a közönséget: a fantasy stílusú CHALLENGE 5 REALMS, a Sierra-szerű REX NEBULA, és a TASK FORCE 1942 szimulátor. Az ORIGIN beállt a sorozatgyártók közé, és a Wing Commander-hez hasonló STRIKE COMMANDER-t (vadászgép), TRADE COMMANDERT (űrkereskedelem) és a GROUN COMMANDER-t hozta el. Állítólag a nagy testvér, az ULTIMA 10 végre a sorozat utolsó epizódja lesze, de nem ússzuk meg az újabb RPG borzalmakat, hiszen itt az ULTIMA UNDERWORLDS 2. PSYGNOSIS-ék nem mutattak be túl nagy durranásokat, a SHADOW OF THE BEAST 3-on kívül. Volt viszont szájtátás a SIERRA stand körül! Szinte minden korábbi játékukat újrazajzolták, de ott volt a KING'S QUEST VI:HIER TODAY, GONE TOMORROW; A QUEST FOR GLORY 3:WAGES OF WAR; a ECO QUEST 3:LOST SECRETS OF THE RAINFOREST; A SPACE QUEST V:ROGER WILCO AND THE NEXT MUTATION; és a szuper szimulátorok közül a RED BARON MISSION BUILDER, no meg a RAF OF THE PACIFIC, ja, és az ACES OVER EUROPE. A PALACE fiúk a volt C64-es tulajdonosok szívét fogják megmelengetni mégpedig a SUPER BARBARIAN-nal és a SUPER CAULDRON-nal, amelyek az ős stuffok Amiga átíratai. A kevésbé ismert ALTERNATIVE SOFTWARE felcsippentette az új Hulk Hogan film, a SUBURBAN COMMANDO átírási jogát, így ez is nemsokára érkezik. A LUCASARTS szerényen csak annyit szivárogtatott ki, hogy lesz MONKEY ISLAND 3! Azt hsizem, nem árulok el titkot, amikor feldobom az ORIGIN/MINDSCAPE infoját: készül a WING COMMANDER Amigás változata!



QUEST FOR GLORY 3



SHATTERED LANDS



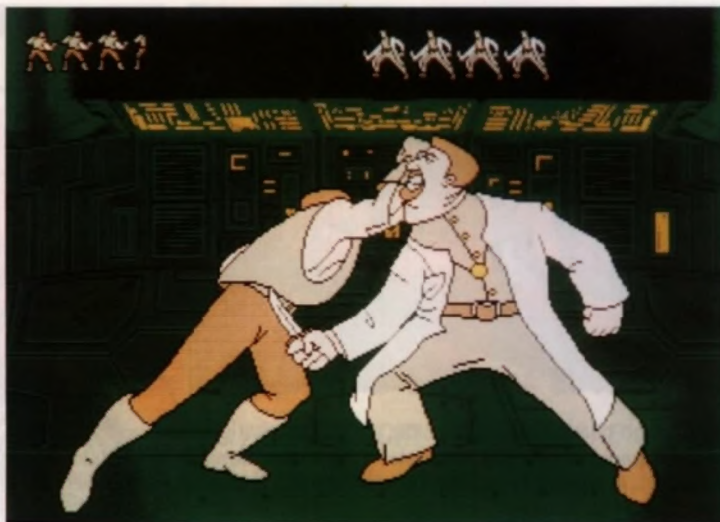
CURSE OF ENCHANTIA

A CORE új játéka, amely mellesleg Sierra/Lucasarts testvérke, a CURSE OF ENCHANTIA. Sokat nem tudok a stuffról, de a grafikája megáért beszél. A főszereplő Brad, aki egy teljesen normális Teenager, legalábbis addig, amíg át nem kerül egy furcsa világba. Innen már valami Monkey Island/King's Quest-szerűt kell elképzelnünk, de sokkal több háttérrel és párbeszéd lehetőséggel. A hátterek egytől egyig festmények, s scanner segítségével lettek feldolgozva.

Végül egy hír az SSI-RPG rajongóknak. A cég fülébe jutott, hogy vásárlóik nincsenek megelégedve az újabb játékokkal, mondván semmi új nincs bennük. Az új, és szuper DARK SUN-sorozat első tagja a SHATTERED LANDS lesz, melynek annyira szép a grafikája, hogy még én is ki fogom próbálni.

Martin

A ReadySoft rajzfilmszerű játékai általában mindig ugyanazt a kritikát kapták: remek grafika, príma hanghatások, nulla játszhatóság. Nos, ez utóbbi már nem vonatkozik legújabb játékukra, a Guy Spy-ra.



FOTÓ: AMIGA

GUY SPY

And the Crystals of Armageddon

Azon kívül, hogy immár 100%-osan mi irányítjuk figuránkat, a játéknak még két fő pozitívuma van: nincs életek száma, tehát ha meghalunk a tűzgomb lenyomása után csak az utoljára abbahagyott pályát kell újrajátszanunk, valamint lehetőség van az állás kimentésére is. Menteni az S billentyűvel, visszatölteni pedig az L billentyűvel tudunk. (Egy disk-re csak egy állást lehet menteni.)

A játékban egy rettenthetetlen kémet alakítunk, aki a következő feladatot kapja:

Baron Von Maxet, a hírhedt gengsztert, akit legalább tizenkét ország köröz, a berlini vasútállomáson látták. Gyorsan el kell őt kapnunk, mielőtt elhagyná az országot. Tehát irány Berlin.

Az állomáson rögtön Von Max katonáiba botlunk. A joystick-kel egy célkeresztet irányíthatunk, ide-oda mászkálni pedig a joystick folyamatos felfele és a kívánt irányba való nyomásával tudunk. Ha hősünk a képernyő széléhez ér, egy ugrással átvetődik a túloldalra. Mialatt mi a katonákkal foglalkozunk, Von Maxnek sikerül Svájcba menekülnie. Azonban emberünk továbbra is a nyomában marad.

Ezek után függővasúton folytatódik a tűzharc. Célozni a tűzgomb folyamatos nyomvatartása mellett tudunk. Tárat cserélni pedig szintén – fedezékbe vonulva – a tűzgombbal lehet. Ügyeljünk a dinamitot gyújtogató fickókra.

A hegy tetején egy kedves kis faházon vezet át az utunk. A háziasszony azonban már nem annyira kedves. Ütései elől a tűzgombbal tudunk elhajolni. Mivel a hústorony lomhább nálunk, ide-oda mászkálva cselezzük ki, és menjünk ki a háta mögötti ajtón.

Kalandjaink sítalpon folytatódnak. A tereptárgyakat és az oszlopokat természetesen kerüljük ki, ha pedig a libegőn ellenséges ügynökök közelednek, húzódjunk alájuk, mivel mindig az ellenkező oldalra dobják a gránátjaikat.

Sajnos Von Max ismét kicsúszik a kezünk közül, így most Egyiptomban kell tovább üldöznünk. A gengszter ezúttal az ókori labirintusokban bújkál, ahol különböző csapdák, kígyók és pókok leselkednek ránk.

Az első labirintusban a következő útvonal ajánlott: E, E, J, B, J, E, B, J, E. (E=előre, B=balra, J=jobbra). A labirintus végén egy múmiával kell megküzdenünk, ami elég könnyűnek bizonyul. (Easy fokozatosan csak adni kell neki automata tűzzel.)

Felszeletelve a múmiát egy újabb labirintusba jutunk. Egy javasolt útvonal: E, E, E, J, E, B, U, J, J, U, B, B, J, B, J, B, E. (U=ugrás/tűz+előre). Ha elérünk a végére, egy feltá-





FOTÓ: AMIGA

madt fáraó bocsájt ránk villámokat, nekünk pedig kardunkat kell belé dobnunk. A lényeg: ha a fáraó felemeli a kezét, azonnal mozduljunk el addigi helyzetünkből. A fáraó elporlasztása után vívó tudományunkat kell elővennünk néhány egyiptomi katona ellen. (FEL=szúrás, LE=lehajolás, JOBBRA=elhúzódás, TŰZ=Vágás.)

Von Max ismét elmenekül, s ezért Kenyában kell felvennünk a kapcsolatot egy kolléganővel. A megbeszélt helyen – egy bárban – megtudhatjuk, hogy a Bárót Peruban kell keresnünk. Az ajtóban azonban ismét Von Max emberei jelennek meg s a kolléganőnket elrabolják. Gyorsan verjük laposra a katonát. (JOBBRA=jobb horog, BALRA=ballal szurkálás, FEL=védekezés, LE=lehajolás.)

Peruban egy szakadék feletti átkeléskor benszülöttekkel találkozunk. Természetesen az út nem elég széles két ember számára. Minél hamarabb érjünk át a túloldalra. (LE=lehajolás, Tűz+JOBBRA, BALRA=ütés jobbról, balról.)

Hősünk ekkor egy íjat készít magának. A következő pályán nem a haladás a fontos, hanem a lenyilazott indiánok száma. Célozni itt is a tűzgomb lenyomása alatt tudunk. A szakadékokat jobbra húzva a joyt majd a tűzgombot megnyomva tudjuk átugrani.

Ezután – nyugodtan állíthatom – a játék legnehezebb része következik. Ugyancsak öt katonát kell lelőnünk, viszont úgy hogy közben egy lézerágyú véletlenszerűen felénk lövöldöz. A tűzgomb nyomva tartása mellett egy keresztttel célozhatunk, tűzgomb nélkül pedig mozoghatunk. Fel+oldal irányokba, vagy le+oldal irányokba a lézer elől vetődhetünk el. Tárat itt is tűzzel cserélhetünk.

Végül találkozunk hát Von Maxszel. Tűzre bal egyenessel próbálkozhatunk, lefelé húzva a joyt pedig jobb horgot nyomhatunk neki be. Az utolsó ütésünktől a báró ráesik az elektromos műszerekre, és rövidre zárja azokat. Nekünk is már csak annyi időnk marad a robbanásig, hogy kimeneküljünk új barátnőnkkel.

Vári Zoltán

PC	AMIGA	
GRAFIKA	98	Összesen
ZENE	69	92
JÁTSZHATÓSÁG	91	



Sok mindent el lehet mondani a Starbyte német illetőségű cégről, csak azt nem, hogy tömegesen dobná piacra a kalandjátékokat. Első típusú programjukat, a Lords of doomot meglátni és megutálni számomra csak egy pillanat volt, szóval némi gyanakvással fogadtam legújabb művüket, a Spirit of adventure-t. Gyanakvásom feleslegesnek bizonyult, a játék ugyanis minden várakozásomat felülmúlta. Bátran állíthatom, hogy a SOA bármelyik hasonló kategóriájú programmal állja a versenyt, sőt, a legtöbbet mind grafikában, mind játszhatóságban felül is múlja.

Álmodók testvérisége

SPIRIT OF ADVENTURE

A játék egy Lamarge nevű világon játszódik, amely egyetlen nagy kontinensből áll. Lamarge lakói ezidáig viszonylagos békében éltek, azonban egy Opitar nevezetű, rendkívül veszélyes kábítószer megjelenése véget vetett ennek az idilli állapotnak. Az események hátterében a titokzatos „Álmodók testvérisége" nevű szekta áll, akik a világ felett uralkodni akarnak a kábítószer segítségével. Mostanra Lamarge minden 5. lakója kábítószer-függőségben van, nagy a bűnözés és az egész civilizáció széthullóban van. Úgy tűnik, Lamarge-ot már semmi sem mentheti meg. Vagy mégis? Rowena, Mooncity uralkodónője felfogadott egy egyenlőre még tapasztalatlan, de igen lelkes kalandorokból álló csapatot, hogy keressék meg és pusztítsák el az Álmodók testvériségét. Röviden ennyit a játék kerettörténetéről, most rátérnék a program kezelésére. A képernyő felépítése igen egyszerű, így könnyen el lehet igazodni rajta. A bal felső sarokban láthatjuk a nálunk lévő runaköveket, ettől jobbra környezetünk 3D-s képét. A bal oldalon lévő táblán közli az üzeneteit a program. A tábla alatt lévő nyilakkal tudunk mozogni, a legalul lévő téglalapok pedig a karakterek egészségi állapotát mutatják. Itt látható a karakterek neve, arcképe valamint egy sárga, egy zöld és egy piros csík. A sárga csík jelzi az életerőt, a zöld a mentális erőt és a piros a varázserőt.

A városokban bolyongva számtalan érdekes helyre találhatunk, ezek közül az alábbiakat emelném ki:

KLOSTER: kolostor, bár szerintem a városháza elnevezés jobban illene rá. Itt a következő opciók közül választhatunk:

Held erschaffen: karakter megalkotása. Először a nevet, majd az osztályt kell megadni. Az alábbi osztályok közül választhatunk:

Magician: varázsló. Fizikailag nagyon gyenge, de mentális erejével nagyon nagyokat tud sebezni és természetesen varázsolni is tud.
Goddess: a varázsló női megfelelője.
Warrior: harcos. Fizikailag a legerősebb, de mentálisan a leggyengébb osztály. Sajnos van néhány varázsfegyver, amit egy harcos nem tud használni (pl. Feuerlanz).
Amazon: akár a harcos.
Priest: fizikailag elég gyenge és mentálisan se túl erős. harcban szinte teljesen használhatatlan, mert még mentálisan se tud támadni. Előnye, hogy tud varázsolni és gyógyító képességei vannak.
Fairy: akár a priest.
Samurai: szamuráj. Sokban hasonlít a harcoshoz, csak nem olyan erős, viszont tud mentálisan is támadni. Általában használhatja a varázsfegyvereket és néha egyetlen találattal megöli a legerősebb ellenfelét is.

Banshee: akár a szamuráj.

Miután kiválasztottuk az osztályt, meg kell adnunk, hogy a karakter melyik néphez tartozzon.

Ordinary: az Ordinary törzsek Lamarge északi részén élnek. Fizikailag erősek, viszont annál gyengébbek mentálisan és a varázsláshoz se igen értenek.

Tidician: a Tidicianok otthona az erdő. Egészségük és erejük átlag fölötti és mentálisan se túl gyengék.

Dyce: főleg városokban élnek és a tudományokkal, különösképp a varázslással foglalkoznak. Fizikailag gyengék, viszont mentális és varázserejük nagy.

Allany: szintén a városokban élnek, karizmájuk és mentális erejük átlag fölötti, viszont fizikailag gyengék.

A nép kiválasztása után a különböző módosító tényezők figyelembevételével a program megadja a következő tulajdonságok értékeit:

Body: életerő.

Mind: mentális erő.

Magic: varázserő.

Strenght: fizikai erő, ettől függ a sebzés nagysága.

Dexterity: ügyesség, a sebezhetőséget befolyásolja.

IQ: intelligencia, a varázslásnál és a mentális támadásoknál van jelentősége.

Charisma: karizma, vonzerő.

Gold: a nálunk lévő aranyak száma.

Magic skill: minden karakternek van valamilyen speciális képessége, amely gyakran igen kedvezően befolyásolja a csapat túlélési esélyeit. Eddig az alábbi képességekkel találkoztam:

Turbo: a csapat sebességét növeli. Nagy hátránya, hogy gyorsítja a karakterek öregedését és csökkenti az életerőt.

Chameleon: csökkenti a csapat sebezhetőségét.

Charme: növeli a vonzerőt.

Fallen: ennek a képességnek a segítségével még időben fel lehet ismerni a csapdákat.

Gegenzauber: az ellenfél támadó varázslatait lehet ezzel a képességgel visszaverni.

Geistschild: legyengíti az ellenfél mentális támadásait.

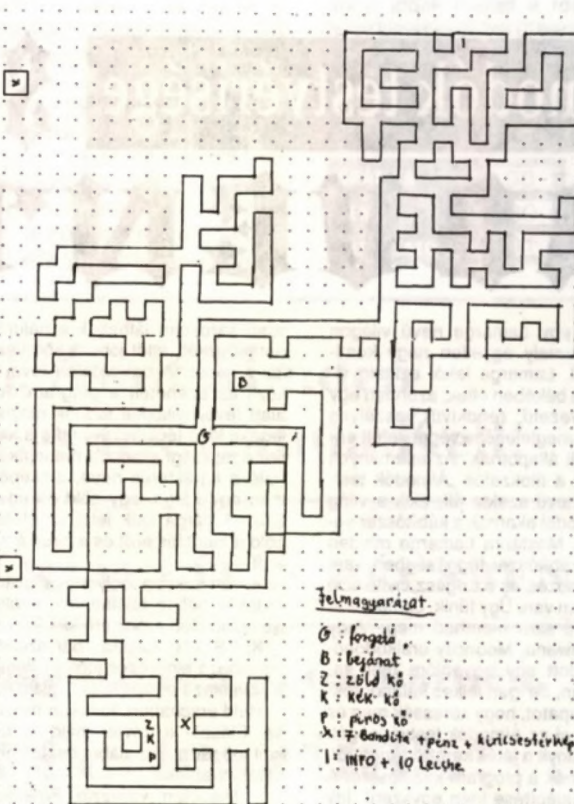
Gift hammen: ha megmérgezték az egyik karakterünket, akkor ez a képesség csökkenti a méreg káros hatását.

Heilung: a csapat összes tagjának növeli az életrerejét.

Kiebitz: a harcok után talált fegyvereket tudjuk ezzel a képességgel viszonylag pontosan azonosítani.

Körperschild: a csapattagok páncélzatát erősíti.





Kompass: a városokban egy iránytű segíti a tájékozódást (a jobb alsó sarokban látható).

Katzenaugen: ennek a képességnek a hatására jobban látunk a sötétben.

Licht: akár a Katzenaugen.

Magieauflösung: gyengíti az ellenfél varázslatait, megakadályozza azok működését.

Magiegespür: érzékeli a mágikus erőket.

Mauer: növeli a valószínűségét annak, hogy el tudunk menekülni a harc elől.

PSI-Heilung: regenerálja az elvesztett mentális erőnket.

Regenerierung: regenerálja az elvesztett varázserőt.

Sicherheit: a csapatot egy mágikus mező védi a veszedelmektől.

Treffsicherheit: növeli a karakterek találatainak a pontosságát, így azok jobban harcolnak.

Vereinigung: a fizikai és mentális erő harc közben összeadódik, de sajnos közben csökken az életerő.

Vorahnung: megadja azt az irányt, ahonnan a következő szörnycsapat elő fog bukkanni.

Waffenbalsam: növeli a karakterek kezében lévő fegyverek sebzését.

Az accept ponttal nekiláthatunk egy másik karakter elkészítéséhez, a retry opció törli a karaktert és a quittal visszaléphetünk a főmenübe.

Held anheuern: valamelyik előzőleg elkészített karakter berakása a csapatba.

Held entlassen: egy karakter kirúgása a csapatból.

Held löschen: kimentett játékállás visszatöltése.

Spiel sichern: játékállás kimentése. Mentésre mindig egy formázott lemezt használjunk. Egy lemezen mindig csak egy kimentett játékállás lehet.

Verlassen: kilépés.

Unterhaltung: beszélgetés a polgármesterrel (esetleg polgármesternővel). Rowena kivételével ezek az urak nem túl közlékenyek, minden szót harapófogóval kell belőlük kihúzni.

KOCSMA

Trinken: rendelhetünk valami italt, nincs sok értelme (még be se lehet rúgni).

Unterhaltung: beszélgetés a kocsmárossal.

Verlassen: kilépés.

SEHER (látnok)

Egy kissé egzaltált öregember felajánlja, hogy egy 300 arany körüli összegért kikémleli a jövőnket. Jóslatai vagy érthetőek, de semmi jelentőségük nincs, vagy érthetetlenek és semmi jelentőségük nincs, szóval ezt a helyet nyugodtan kihagyhatjuk életünkből.

KRISTALL MAGIER

Kristall laden: egy földkristály feltöltése. Rendkívül fontos, hogy legyen nálunk mindig legalább egy feltöltött földkristály, mert e nélkül az őrök nem hajlandóak kiengedni a városból.



FOTÓ: AMIGA

HANDLER (kereskedő)

Einkaufen: tárgy megvásárlása. A játékban szereplő összes tárgy felsorolása talán kissé túl hely és időigényes lenne, úgyhogy csak a legfontosabbakat írom le.

Landkristall: földkristály, az előbbiekben már írtam róla. Igen borsos az ára, de szerencsére a játék kezdetekor már rendelkezünk eggyel. Ez a kristály helyettesíti a térképet, ezen vannak jelölve az eddig fölfedezett városok, labirintusok stb.

Schriftrolle: ez egy igen hasznos kis papírtekercs, ugyanis egy varázslat van rá írva és egy rövid leírás a varázslat hatásáról.

Körpertrank: varázsital, visszaállítja maximumra az életerőt.

Geisttrank: akár a Körpertrank, csak a mentális erőt regenerálja.

Verkaufen: tárgy eladása, természetesen a jó üzleti érzékkel megáldott kereskedő csak féláron hajlandó átvenni tárgyainkat.

Identifizieren: tárgy azonosítása.

Shop verlassen: kilépés.

ATTIC SCHLOSS

Továbbképzőhely, az eddig felsorolt intézményekkel ellentétben ez nem a városokban, hanem a vadonban található meg (ld. térkép).

Neues Level: szintugrás. Ha a kiválasztott karakter rendelkezik elég tapasztalati ponttal, akkor eggyel magasabb szintet kap. Ezen kívül nő az élet, mentális és varázsereje, továbbá szerencsés esetben még egy új speciális képességet is tanul.

Verlassen: kilépés.

TEMPEL (templom)

A továbbképzőhelyhez hasonlóan a templom is a vadonban található, több is van belőle.

Zauber erschaffen: varázslat elkészítése. Ezzel az opcióval majd a varázslás címszó alatt fogok részletesen foglalkozni.

Tempel verlassen: kilépés.

INVEST (befektető)

Brataya É-i részén találhatjuk meg és fel is ajánlja, hogy pénzünket megduplázza. Első alkalommal oda is adja megduplázott pénzünket, de másodszori próbálkozásra a pénzünkkel együtt végleg eltűnik. Az viszont nem rossz taktika, hogy minden nélkülözhető felszerelésünket pénzé tesszük, s az így összejött 4000-8000 aranyat megduplázzuk...

HEILER (gyógyító)

Körper Heilung: visszaállítja életerőnket a maximumra.

Geist heilung: visszaadja az elvesztett mentális erőnket.

Magie Heilung: regenerálja a varázserőt.

Genesen: Előfordulhat, hogy egyik karakterünket valamilyen rendkívül kellemetlen hatás éri (pl. átok, mágikus gyengeség, méreg), ezt a hatást tudjuk ezzel az opcióval megszüntetni.

Wiederbeleben: újraélesztés. Az ára a karakter szintjétől is függ, egyébként elég drága mulatság.

Unterhaltunk: beszélgetés.

Verlassen: kilépés.

BILLENTYŰZET ÉS KEZELÉS

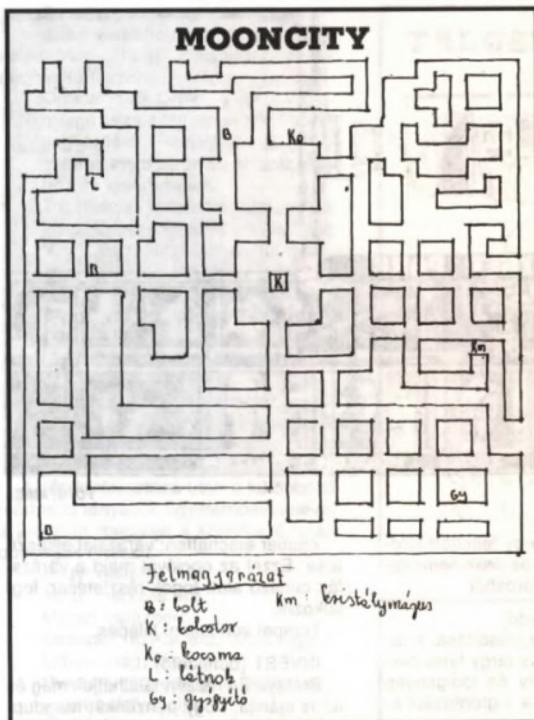
CTRL+C: varázslás.

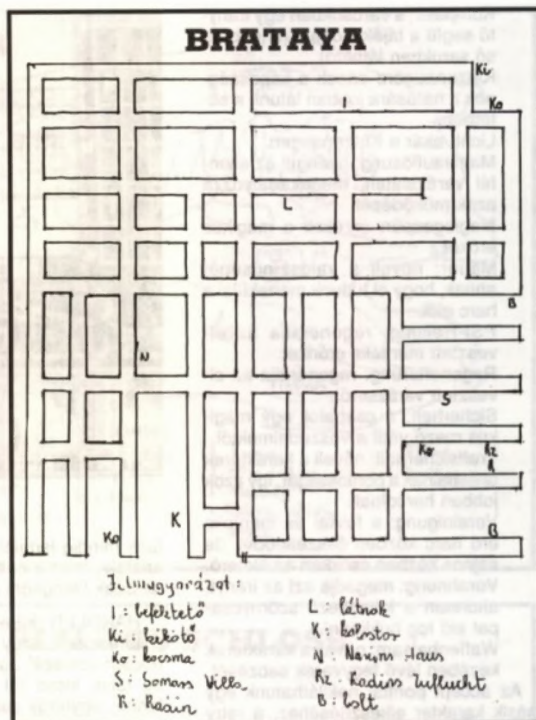
CTRL+D: NpC kidobása a csapatból

CTRL+S: kutatás. üres házakban és vadonban érdemes gyakran használni. Különösen a vadonban, hisz itt lehet a varázsláshoz létfontosságú runaköveket megtalálni.

CTRL+U: tárgy használata.

A csapat sorrendjét az egérrel tudjuk megváltoztatni (folyamatos bal klikk az arcképre), amely két oldalból áll. Az első oldal a karakter általános tulajdonságairól tájékoztat és itt van a tárgylista





(inventory) is. A tárgyakat átadhatjuk egy másik karakternek vagy akár el is dobhatjuk (drop), bár én a fölösleges tárgyakat inkább el szoktam adni. A jobb felső sarokban a GOLD jelzi a csapat pénzét, a FOOD RATIONS pedig a nálunk lévő élelmet. Ez lehetőleg legyen mindig 500 adag körül, mivel a vadonban elég gyorsan fogy az étel és ha 0-ra csökken, a csapattagok lassan de biztosan elkezdenek éhenhalni.

A jobb alsó sarokban lévő fekete négyzetben tünt i fel a gép, ha a karaktert valami marac andó károsodás érte. Én eddig a következő károsodásokkal találkoztam:

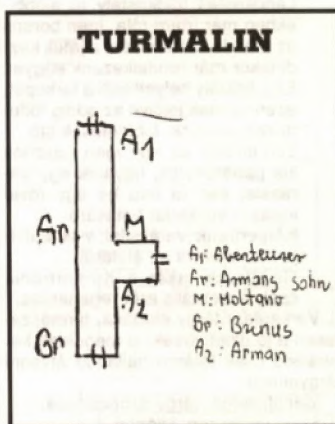
Verhext: átok. A karakter a harc közben az ellenséges csapat oldalán harcol.

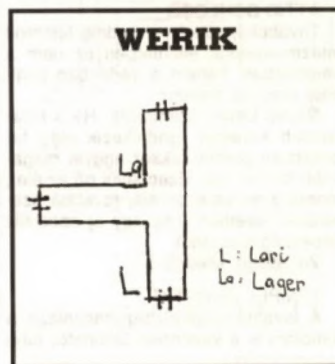
Gift: méreg. A karakternek a mászkálás közben igen gyorsan fogy az ereje.

Schwach: mágikus gyengeség. Csökken a karakter varázs, mentális és életereje, valamint nagyon gyengén harcol.

Tot halál: Akkor szokott bekövetkezni, ha a karakter mentális vagy életereje nullára csökken. Az itt felsorolt károsodások mindegyikét meg tudja szüntetni a gyógyító.

A MORE opcióval átléphetünk a következő lapra, ahol a karakter mágikus képességeiről és tulajdonságairól kapunk tájékoztatást. A SPELL felirat alatt láthatjuk az eddig megtanult varázslatokat, a MAGIC SKILLS alatt pedig speciális képességeinket, ezek közül mindig csak egy (!) lehet aktív, ezt egy kis rombusz jelöli. A TONGUES felirat alatt l. thatjuk az általunk ismert nyelvek listáját. A jobb felső sarokban láthatóak a karakternél lévő runakövek.





VARÁZSLÁS

A legtöbb kalandjátékban a varázslást viszonylag egyszerűen oldották meg, a SOA-ban a programozóknak a lehetetlenségig sikerült túlbonyolítaniuk ezt a műveletet. Ebben a játékban minden varázslat három különböző runakőből áll. Hogy a dolog elég komplikált legyen kitalálták 18 runakövet, amelyeket csak hosszas keresgélés után lehet megtalálni részben a vadonban, részben pedig a városokban. Ha sikerült összegyűjteni a kívánt számú és fajtájú runakövet, keressünk egy templomot és a Zauber erschaffen opciót kiválasztva megpróbálhatjuk a kívánt varázslat elkészítését. Amennyiben sikerült is rátalálnunk a helyes kombinációra, még egyáltalán nem biztos, hogy sikerül a varázslatot elkészítenünk. Előfordulhat, hogy varázslónk nem elég magas szintű, így a varázslatot nem tudja használni és persze vannak osztályhoz kötött varázslatok is. Visszatérve a runakövek lehetséges kombinációihoz, a programozók azért adtak támpontot a varázslat elkészítéséhez. Az első runa a varázslat eredetét, a második a célhoz vezető utat, a harmadik pedig magát a célt adja meg. Ez így elég bonyolultan hangzik, de talán egy példán keresztül érthetőbbé válik. Egy támadó varázslat pél-

dául így néz ki: halál runája (eredet), tűz runája (út) és végül a test runája (cél). Bevallom, eddig nem túl sok varázslatot tudtam elkészíteni, de azért a legfontosabbakat leírom.

1. Halál runája, levegő runája, test runája: mérgező felhő.

2. Élet runája, a harc runája, a test runája: segítő megidézése.

3. Élet runája, szellem runája, test runája: gyógyítóvarázslat.

Végezetül pedig ismertetném a runák jelét és jelentését (huhh, hát ez se lesz egy rövid leírás):

név: a fény runája
jelentés: fényesség, világosság, gondolom a világítóvarázslatok fontos komponense.

név: a keménység runája
jelentés: valamit megerősít, pl. páncélzatot.

név: a szellem runája
jelentés: az intelligenciát és a szellem erejét szimbolizálja.

név: az élet runája
jelentés: az egyik leggyakrabban használt runa, főleg a gyógyítóvarázslatok és megidézővarázslatok komponense.

név: a tűz runája
jelentés: az elemi tűz, a támadóvarázslatok egyik fő komponense.

név: a levegő runája
jelentés: a levegőt, a kiszámíthatatlanságot szimbolizálja.

név: a látás runája
jelentés: a külső valóságot jelképezi (???).

név: a beszéd runája
jelentés: a karakter külső tulajdonságait és a karizmát befolyásolja.

név: a harc runája
jelentés: az agresszivitást jelképezi.

név: a sötétség runája
jelentés: a fény runájának az ellentéte.

név: a béke runája
jelentés: egy jó, békés akciót szimbolizál.

név: a lágyság runája
jelentés: valamit legyengít vagy közömbösít.

név: a test runája
jelentés: a fizikai adottságokat (pl. erő, életerő) jelképezi.

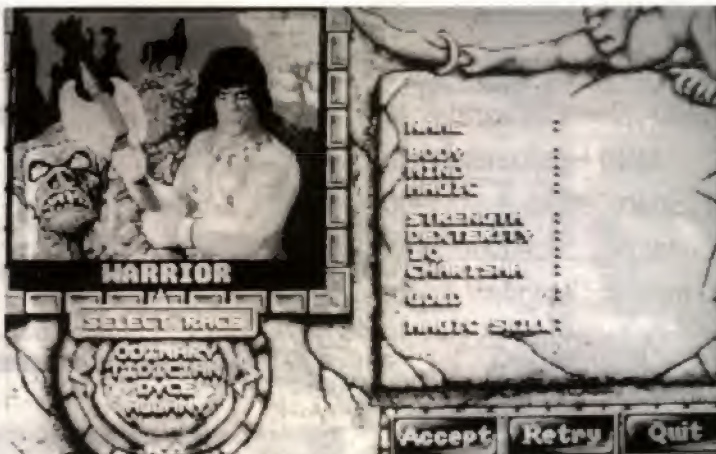
név: a halál runája
jelentés: no comment, ezt mindenki igazán kitalálhatja.

név: a víz runája
jelnetés: a víz mellett a jeget és a hideget is jelképezi.

név: a föld runája
jelentés: a kézzelfogható dolgokat és a földet jelképezi

név: a megismerés runája
jelentés: a belső és külső dolgok megértését, valamint az ügyességet jelképezi.

név: a mágia runája
jelentés: a mágikus energiák megtestesítője.



FOTÓ: AMIGA

HARC

Kalandozásaink során számtalanszor fogunk kisebb-nagyobb szörnycsapatokba botlani. Egy-egy ilyen találkozás alkalmával a program fölteszi a költői kérdést, hogy harcolni akarunk-e (kampfen) vagy inkább felvesszük a nyúlcipőt (fliehen). Nem érdemes túl gyenge szörnyekkel harcolni, mivel megölésük csak nagyon kevés aranyat és tapasztalatot hoz a konyhára. Ugyanez vonatkozik a nagyon erős szörnyekre is, mert pár pillanat alatt kutyaeledelt csinálnak belőlünk. Ha mi mégis harcolni akarunk, vagy nem sikerült a menekülés, akkor minden karakterünknek az alábbi opciók közül választhatunk az aktuális körre parancsot:

1. Attacke: támadás kézifegyverrel. Mindig csak a legelöl álló szörnyet (szörnyeket) lehet ezzel az opcióval megtámadni.
2. Psi-Kampf: mentális támadás. Ezzel az opcióval bármelyik szörnyet meg lehet támadni.
3. Zaubern: varázslás.
4. Gegenstand: valamelyik tárgy használata (pl. Feuerlanz).
5. Parieren: védekezés. A karakter a fizikai támadásokkal szemben védettebb lesz.

Egyébként a parancsok megadása előtt még ki lehet választani, hogy a legutóbbi harcban kiadott parancsok szerint cselekedjenek-e a karakterek (alte Optionen), vagy új parancsot adunk-e ki (neue Optionen). Ezek után rátérnék a szörnyek fajtáira. Vannak abszolút veszélytelen szörnyek, ilyen pl. a Fladermaus vagy a Skelette. Ezek tizesével is előfordulhatnak, de nem éri meg harcolni velük, mivel lemészárlásukért csak nevetségesen kevés tapasztalati pontot kapunk. Aztán vannak még „középfajú" szörnyek, ilyen pl. a Zwerg és a Bandit. Ezek általában nem szoktak túl nagy számban előfordulni, legyőzésükért elég kevés tapasztalati pontot kapunk, viszont a harc után felszerelést és sok pénzt szerezhetünk a hullák átkutatásával. Ezen kívül vannak a nehézsúlyú szörnyek, pl. a Schwarzelf, Tarantein, Nosfeeratu, Leiche, Sturmhexe, ezek általában kis csapatokban járnak, néhány kivételtől eltekintve nincs sok életerő pontjuk, viszont gyakran igen erős varázslataik vannak és tudnak mentálisan is támadni. Egy-egy ilyen szörny legyőzéséért általában elég sok tapasztalati pontot és aranyat kapunk. Ésv végül itt van a „szupernehézsúly", ide tartozik a Luftgeist, a Feuergeist, az Erdgeist, a Wassergeist és a Hügeldragon. Ezeket a fikciókat csak nagyon erős csapattal maceráljuk, különben készüljünk fel a legrosszabbra.

NÉHÁNY TIPP

A játék elején nem érdemes túl messzire elkalandozni, inkább a tapasztalatot tunigoljuk, amíg legalább a 2. szintet el nem érjük. Ekkorra remélhetőleg már tetemes mennyiségű pénz gyűlt össze, ezt duplázzuk meg Bratayában és az ott lévő boltokban vásároljunk be. Ezután kutassunk runák után a vadonban (főleg északon) és gyűjtögessük tovább a tapasztalatot (ekkor már fel lehet keresni Rialdo kastélyát). Kellő szinttel látogassuk meg Elfradot és keressük meg a Priort. Ő elküld minket valami Olbrechthez (délen keresgéljétek), aki ad 6 nevet, akiktől valami runagyűrűt kell szerezni. Nos, eddig ennyire jutottam a játékban, remélem valakinek ezt a minőségben és nehézségben is kiemelkedő játékot sikerül végigjátszania.

PC	AMIGA	C-64

GRAFIKA	83	Összesen
ZENE	49	88
JÁTSZHATÓSÁG	90	

SPACE QUEST IV

SQ 12

Újra a bázison találjuk magunkat. Menjünk jobbra, és a páncélajtó zárján használjuk a zöld lötyöt. Belépve gyújtsuk meg a szivart a gyufával, s így láthatóva válik a 3 lézersugár. A kapcsolótáblát megvizsgálva írjuk be e három számot: 340, 210, 110 – s a lézerek függőleges állásba fordulnak. Most már átmehetünk közöttük. A folyosó rendszerben találjuk meg a főkaput, a robotokat kikerülve (a laptop segítségével le tudjuk kérni a térképet, ha a terminálokra csatlakozunk). Ez valamerre balra lesz. A főkapu számos kódját a „Hintbbook"-ban leljük meg. A szuperszámítógépen kapcsoljuk ki a felesleges rendszereket úgy, hogy az „SQ4" jelen kívül minden ikont a szemetesládába vezetünk. Így beindul a „Vohaul-fiú" transzformációs művelet, s kevés idő marad a további teendőkre. A rendszer 3. emeletén, térben nézve az északi részen van két kerek bejárat – ide menjünk el. Szembekerülünk Vohaul-lal, aki fiúnk testébe költözött. Verekedjünk meg vele, majd másszunk le a disc-ért a létrán. Használjuk ezt a panelen, ami valójában egy drive.

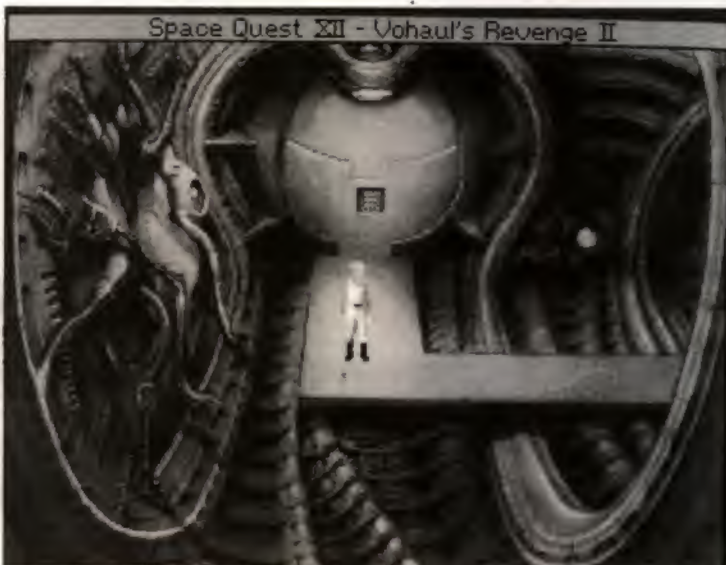


FOTO: PC

Válasszuk az „Upload beam", majd az „Upload disc" opciókat, és clickeljünk rá Roger Junior nevére. Ezután a „Download beam" paranccsal életre hívhatjuk csemeténket.

Mint az látható, az SQ4 az eddigi legrövidebb SIERRA stuff. Grafiája Amigán is, PC-n is csúcs, de egy igazi kalandjátékosnak édeskevés kihívást jelent. Remélem, a folytatás komolyabb lesz.

Martin

PC	AMIGA
GRAFIKA	90
ZENE	80
JÁTSZHATÓSÁG	71
Összesen	79

BRUBAKER

II. rész

Valahogy úgy fejeződött be az első rész, hogy vegyük fel a számítógép hangját a diktafonra. Menjünk ezután vissza az izekre szedett robothoz, majd vegyük délre az irányt. Markoljuk fel a két kábelt, majd a változatosság kedvéért megint délre nyomuljunk. A zsilipben a „kódot vagy életet" felszólításra kapcsoljuk be a diktafont, mire az ellenőrző rendszert jól átverjük és egy szinttel feljebb jutunk. A vasajtó előtt állva egy újabb ellenőrzési pontba ütközünk, mely felszólít, hogy igazoljuk magunkat az ID-kártyánkkal. A jövő század személyi igazolványa azonban két góliátelemmel működik, úgyhogy kössük össze a keycard-ot a diktafonnal a vezeték (WIRE) közbeiktatásával. Csúsztassuk a feltöltött kártyát a nyílásban (ENTRY), mire az ajtó feltárul. A kimerült kártyát visszakapjuk ugyan, de már nem sok hasznát vesszük, csak szuvenírnek lesz jó. A folyosón két irányba mehetünk, de a jobb oldali átjáróban egy robot útunkat állja. Ezért próbálkozzunk inkább a baloldali szobával. A zajos teremben kapjuk vállunkra a generátort és a rácsot (előbb azért szereljük le a talpazatról). Lépjünk ki a folyosóra, szabaduljunk meg mázsás terhünktől (GENERATOR, GRATING), és kössük össze őket egymással a vörös és a kék vezeték segítségével. Ezután Brubaker automatikusan a robot anyázásába kezd, aki ezen felhergelve ránk rontana – ha a 220 Volt agyon nem vágná (micsoda csel!). Hagyjuk el jobbra a tetthelyet, majd kétszer le a folyosón. A stílusosan berendezett szobában (tonettszék, kempingasztal, kólaautomata) vizsgáljuk meg ez utóbbit. Kiderül, hogy nem is kólát mérnek itt, hanem 'BEEP BOX'-ot. Használjuk azANKH-ot az automata likán (DEEPENING), mire a gép kiköpi ankh-unkat egy beep box-szal egyetemben. Ezt az OUTPUT-SLOT-ból vehetjük ki. Értékes kincsünket zsebre vágva tépjünk kétszer balra, a reaktorhoz. Az ajtón levő kapcsolót kapcsoljuk ki, ami aztán örökre így marad (mivel letörik a fogantyúja). Ne ijedjünk meg, mikor egy hang kedvesen tájékoztat bennünket, hogy tizenöt percen belül itt minden a levegőbe repül. Nyugodtan lépdeljünk jobbra, aztán fel. Egy áramtalanított robottal találkozunk, ami egy börtöncella előtt strázsál. Nézzünk be balra a cellába. A játék programozói üdvözölnek bennünket, és ők is óva intenek a hosszabb időre való berendezkedéstől ezen a helyen. Majd hipp-hopp eltűnnek. Fittyet hányva az idő múlására menjünk jobbra-baljra-le-le-balra-balra. Kapcsoljuk be a MEGACOMPUTER-t, mire egy döbbenetes történetet olvashatunk végig egy idegen lény előadásában. Ismét balra haladjunk, ahol végre történik valami érdemleges. Vegyük magunkra az űrruhát (előbb szabaduljunk meg a védőruhától) és kapcsoljuk be a TRANSMITTER-t. Voilá! Stonehenge-re kerülünk, ahol már jártunk egyszer. Vizsgálódjunk egy darabig (magyarul töltsük el valamivel az időt), amíg az ANKH pirosan nem világít. Ekkor kapcsoljuk be a BEEP BOX-ot, mire a holdon lévő Stonehenge-re jutunk. Azonnal vegyük fel az oxigénmaszkot! Ha az ANKH sárgán világít, akkor ismét használhatjuk a „csipogónkat". A jópofi programozók segítségével egy zavaros közjátékba keveredünk, ami csak arra jó, hogy végképp semmit se értsünk a játék lényegéből. Most jól jön az a térkép, amit a moha alatti falfirkáról készítettünk és amiről az előző részben azt írtam, hogy „érdemes lejegyezni". Aki nem fogadta meg a jó tanácsot, annak következik a haladási irány: jobb-jobb-jobb-le-jobb-jobb-le-le-bal. Az űrállomáson lőjük le a robotot az egylövetű PHASER-rel, majd menjünk felfelé. Játsszuk el ugyanazt a manővert az itteni automatával, mint a kempingasztalos és tonettszékes szobában, majd vegyük fel a MEGA-BEEP BOX-ot. (Ilyen baromságot?!). Ha az ANKH kékre vált, kapcsoljuk be a megacsipogót, és... és itt a vége. Egy riporter rohan meg bennünket, akinek izgalommal próbáljuk meg elmagyarázni a velünk történteket. Nem teljesen sikerül meggyőzni őt, mivel ahelyett, hogy az újságok címoldalaira kerülnénk, egy sárga alapszínű, rugalmas falú szobában végezzük. Magasröptű végpoén, nemde?

Zolee



A barcelonai olimpia tiszteletére készített játékok közül kettő már a megnyitó előtt megérkezett. Gondolom, ezek csak hírnökei egy nagy áradatnak, de még melegek, úgyhogy nézzük is gyorsan őket.



FOTÓ: AMIGA

NYÁRI OLIMPIA

INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE

Ezt a programot egyszerűen nem szabad kihagyni. Szépségével, ötletességével és újdonságaival a sok régi nagy program közül is kiemelkedik. Bár maguk a sportágak a megszokottak (de hát ez nem is olyan meglepő), a megvalósítás teljesen új, és annyira érdekes, hogy napokig el lehet vele szórakozni. A hat sportág küzdelmeiben és az összetett versenyben egyszerre négy játékos vehet részt. A játék kezdetén ki kell választanunk, mely számokban akarunk indulni (a maratont csak akkor játszhatjuk, ha az összes többiben is részt veszünk). Most pedig nézzük sorban a sportágakat:

Maraton

Bármennyire meglepő, a maratonfutás gyönyöreit annak majdnem valóságos hosszában, 1-2 órában élvezhetjük. De még mielőtt bárki eldobná a programot, megnyugtatásul annyit, hogy eközben bármikor áttérhetünk más sportágakra, hiszen amíg vissza nem érkezünk ide, emberünk az előre beállított értékekkel rója a kilómétereket. A beállításokat azonban minden visszatérésnél újra ellenőriznünk kell.

Verseny közben a gyönyörűen megrajzolt kép közepén saját emberünket látjuk. Vele nincs is semmi teendőnk, bár ha rajta megnyomjuk a tűzgombot, a később leírt módszerrel itt is megváltoztathatjuk sebességét. A kép alján öt menüpontot találunk, melyek a futás bármely képén megtalálhatóak.

Az első gomb egy futó alak (vagy a RUNNER felirat). Itt az első sorban emberünk igyekezetét (Effort) változtathatjuk a sor két szélén látható nyíllal. Ezzel együtt persze azonnal változik emberünk sebessége (Speed) is. Ha a sebességet közvetlenül akarjuk módosítani, nyomjuk meg felette a tűzgombot, majd amíg az alul látható kis óra le nem jár, rángassuk jobbra-balra a joyt. A futás ritmusának beállításához (Rythm) a tűzgomb lenyomása után húzzuk ütemesen jobbra és balra a kart, mindig a vízszintes sáv szélén megjelenő jelig. A legalsó sáv (Slipstream) a futónk körük kialakuló légörvényeket jelzi. A kép jobb oldalán futónk hangulatát (Morale), fáradságát (Fatigue), energiáját (Energy) és folyadékveszteségét (Fluids) látjuk. Ezeket érdemes állandóan figyelni, hiszen amikor emberünk például kiszárad, kénytelen lesz feladni a versenyt. Végül alul az egy lépés megtételéhez szükséges időt (Pace), a sebességet (Speed), a megtett távolságot (Distance), az átlagsebességet, az eltelt időt, pozíciónkat, az utolsó és a legjobb kilométer idejét látjuk.

FOTÓ: AMIGA



Az üdítő (Refreshment) gomb megnyomása után megtudjuk, milyen messze van a következő frissítőállomás. Itt kell beállítanunk, hogy az állomáson futónk mit vegyen magához (Nothing – semmi, Water – víz, Glucose – cukor, Sponge – vizes szivacs).

Az óra (Split Times) pontban az összes versenyző 10 kilóméterenként mért részidejét és az éppen beállított lépésidőket látjuk.

A következő képen (Weather) a pillanatnyi időjárási adatokat (Ambient Temp. – a levegő hőmérséklete, Humidity – páratartalom, Windchill – a szél hőmérséklete és Windspeed – a szél sebessége) ismerjük meg.

Az utolsó gomb pedig a ver-



seny térképe (Route Map), ahol a pálya rajzán és a frissítőállomások helyén kívül a szintvonalakból megtudjuk az egyes szakaszok meredekségét, lejtését is. A kis fehér pöttyök pedig a verseny állásáról tájékoztatnak.

Bármelyik pontba léptünk be, gombjának másodszori lenyomásával visszajutunk a pálya képéhez.

Most pedig hagyjuk magára emberkénket (nyomjuk le a szóközt), hogy a hajrára befejezzük a többi versenyszámot. Ha többen játszunk, ugyanígy a szóköz lenyomásával térhetünk át a következő játékosra, majd amikor mindenki készen áll, jöhet a következő sportág.

Műugrás (Diving)

Itt először négy különböző magasság közül kell választanunk. A verseny során négyféle ugrást kell kiválasztanunk a felsoroltak közül, majd bemutatnunk. Minden ugrásnál először a tűzgombot kell kétszer lenyomnunk. Az elsőre megkezdjük a gyakorlatot, a másodikra pedig elugrunk a toronyból. Ezután pedig a választott ugrásnak megfelelően kell a kart jobbra-balra tologatnunk. Ezt elég nehéz lenne megtanulni, de ehhez szerencsére hatalmas segítséget kapunk. Ekkor ugyanis a jobb felső sarokban két kört, és bennük két golyót látunk. Közülük a szürke mindig azt mutatja, hogy a fehéret hova kell vinnünk a kar mozgatásával. (Ha az ugrás típusának kiválasztásakor a demo feliratot is megnyomjuk, először a program bemutatja, mit is kéne tennünk.) Az ugrás után megkapjuk az értékelést és azt is megtudhatjuk, mennyivel maradtunk el a maximumtól.

Lovaglás (Show Jumping)

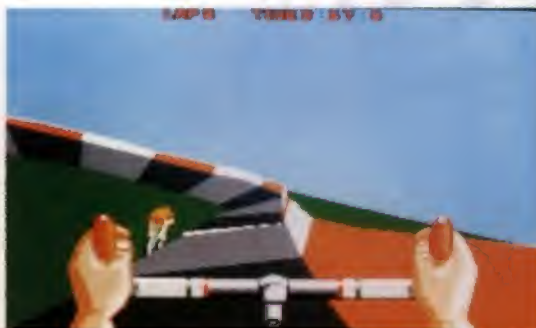
A lovaglásban megint egy fantasztikus ötlettel találkozhatunk. A versenyt és a pályát ugyanis nem oldalról, hanem felülről, a ló nyakából nézhetjük végig. Ez azt is jelenti, hogy nem csak szaladunk és ugranunk kell, hanem eközben összevissza forgolódhatunk az akadályok útvesztőjében. A kép legnagyobb részét az előttünk elterülő pályarészlet foglalja el. Ezen egy piros nyíl mutatja, hogy éppen merre kéne fordulnunk a következő akadály felé. Felül a középső ablakban a pálya alaprajzát találjuk. Itt a lovat piros pötty, a következő akadályt villogó vonal, a gát megközelítésének irányát pedig egy fehér folt jelzi. Az alaprajztól balra az előző akadály olykor erősen átalakított képét, jobbra pedig a következő gátat látjuk. A verseny során eredményünket a hibapontok mellett az elhasznált idő is befolyásolja. Lovunkat a botkormánnyal gyorsíthatjuk, lassíthatjuk és forgathatjuk, a tűzzel pedig ugrani tudunk.

Úszász (Swimming)

Itt először mellúszás, pillangó, gyors vagy 200 vegyes közül kell választanunk. Maga a futam a tűzgomb lenyomására indul. Ezután eldördül a startpisztoly, s emberkénk a kart lehúzva nekikészül a versenynek, majd jobbra húzva a vízbe veti magát. A táv teljesítéséhez a kart kell ütemesen jobbra-balra mozgatnunk, s közben a tűz lenyomásával levegőt vennünk. Ezeket a műveleteket segíti a pálya mellett látható három csík. Az utolsó a hosszból hátralévő részt, a középső pedig a tüdőnkben lévő oxigént mutatja. Az elsőben egy kis jel – hol szív, hol kék téglalap – szaladgál attól függően, merre húzzuk a botkormányt. A lényeges belőle, hogy a szív mutatja, mikor van a fejünk a víz felett, s csak ekkor vehetünk levegőt. Ha tűzgombot akkor nyomjuk le, amikor itt a téglalap látszik, összes levegőnket a vízbe fújjuk.

Kerékpár (Cycling)

Ez a legszokványosabb sportág az összes közül. A haladáshoz a kart körbe-körbe kell tekergetnünk amíg be nem érünk a célba. A tűzgomb lenyomásával hátranézhetünk, hátha ellenfelünk éppen előzni akar. Az egyetlen érdekesség, hogy amikor elég lassan tekerünk, emberkénk látványosan felborul kerékpárjával.



FOTÓ: AMIGA

Lővészet (Shooting)

Itt a szokásos módon, a joyt mozgatva és a tűzgombot nyomogatva kell a célt eltalálnunk. Ami új, hogy verseny előtt négy lövőszám (például skeet vagy futóvadlövés) közül választhatunk.

Most pedig, hogy befejeződtek a versenyek, gondolom mindenki lelkesen kezdi az egészet elölről. Nem is csoda, hiszen a játék fantasztikus. Mind a grafika, mind a hangok, mind pedig az egyszerű és kényelmes irányítás azt sejteti, hogy ez a program hatalmas sikereket ér még el, s sok kellemes estét, éjszakát okoz majd nekünk.

PC / AMIGA	
GRAFIKA 99	Összesen
ZENE 81	95
JÁTSZHATÓSÁG 99	

THE CARL LEWIS CHALLENGE

Szegény Carl Lewis valószínűleg rosszul járt, hogy nagy küzdelme az előbbi program után került kezembe. Így ugyanis azt kell írnom, hogy ez egy átlagos játék nagyon kevés újdonsággal. Bár a készítők mindent megpróbáltak. Az ismert atlétikai számok közé ugyanis bekevertek egy kevés menedzseri feladatot is. A program elején választhatunk, hogy csak menedzser-, csak akció- vagy teljes játékot akarunk kezdeni.

Menedzseri feladataink viszonylag egyszerűek, de valószínűleg rengeteg próbálkozás kell majd, míg egy kis sikert érünk el. Ebben a részben ugyanis baloldalt csapatunk sportolóit, mindegyik versenyző mozgékonyságát (agility level), sebességét (Speed), erejét (Strength) és állóképességét (Stamina) látjuk. Jobboldalt pedig rengeteg edzésformát találunk. Egy versenyző edzéstervének összeállításához először válasszuk ki a versenyzőt, majd az edzésformát. Végül erre a választott formára adjuk meg, hogy milyen gyakran (Frequency), milyen intenzitással (Intensity) és mennyi ideig (Amount of time) végezze a gyakorlatot. Ezek módosításához a neklk megfelelő satírozott oszlop hosszát kell megváltoztatnunk a tűzgomb lenyomásával. Amikor mindezzel végeztünk, jöhet a következő hét (Done), ahol azonnal megnézhetjük, terveink milyen hatással voltak sportolónkra.

Az akciórészben az igazán érdekes az, hogy három irányítási mód közül választhatunk. A Speed formában a joyt rángatva gyorsíthatunk, a tűz pedig az ugrást jelenti. A Gearing ennél sokkal kényelmesebb, hisz itt a tűz+kar jobbra vagy balra húzásával tudjuk a sebességet növelni, a kart előre tolva pedig az emberkénk ugrik vagy dob. Végül a Rythm-ben a gyorsításhoz nem őrült gyorsan kell rángatni a kart, hanem szép ütemesen.

A versenyszámok közül a 100 m síkfutás és a 110 gát a szokásos. A kép jobb és bal szélén futónk sebességét, alul pedig a négy versenyző helyzetét, a verseny állását látjuk.

A gerelyhajításnál szintén alul látjuk emberkénk helyét a pályán. Itt gyorsuljunk fel, amennyire lehet, és a kék résznél a tűzgombbal kezdjük el a dobást. A nekifu-

Folytatás a 15. oldalon

Az ACCOLADE Sierra koppintó sorozatának az Altered Destiny és a Search for the King után új tagja született, mégpedig a Lost in L.A. személyében. Ezt a „koppintó" jelzőt egyébként maximálisan jó értelemben használtam, mert imádom a három stuffot, a LOST IN L.A.-t meg különösen. Az egyenlőre csak PC-n létező program, melynek Amiga verziója is rövidesen elkészül, grafikáját tekintve az abszolúltat nyújtja – digitalizált és 256 színű rajzolt hátterek tömege, érdekfeszítően izgalmas sztori, humor – azt hiszem, nem is kell ennél jobb. A játék lényege egyébként a töménytelen párbeszéd, ezért bizonyos fokú nyelvtudás szükséges (a leírás alapján játszók persze kiküszöbölik ezt a problémát, de így a dolog varázsát veszti). Azt hiszem, a kezelésre nem kell kitérnem: Sierra szerű pont'n'click rendszerrel van dolgunk.



L.A. az álmok városa

Les Manley - Lost in L.A.

Les Manley, az ügyefogyott playboy szépen kinőtte magát a 'Search for...' óta, és igazi csajozóként a világ (szerintem) legizgalmasabb városát, Los Angelest vette célba. Itt él ugyanis legjobb spanja, Helmut, aki hollywoodi villájában tengeti napjait, egy La Fonda Turner nevű szőke bombázó mellett. Csakhogy a páros eltűnik, s hősünk elindul, hogy fényt derítsen a titokra...

A tengerparton kezdünk, ahol beszélgessünk a két body-buildinges csajjal. Ezután menjünk balra, és olvassuk el a napi híreket az újságosgépnél (open, read). Érdekes dolgokat tudhatunk meg a napfogyatkozásról. Egy képpel lejjebb összeismerkedhetünk Lance-el, a parti őrrel, akivel beszélgessünk el. Amikor a napfogyatkozásra terelődik a szó, szépen be is sötétedik – ekkor vegyük le a híres Levi's kendőt a nyakából, ami napjainkra már igazi amerikai státusz szim-



Folytatás a 14. oldalról

tó végén újra nyomjuk le a tűzet és tartsuk lenyomva addig, amig a dobás szögét be nem állítottuk (alul a piros nyilak jelzik ezt a szöget, s körülbelül középső állásánál lesz legnagyobb a dobás).

A magasugrásnál és távolugrásnál egészen hasonló a művelet, de csak egyszer kell megnyomni a tűzgombot, s ezzel egyből az ugrás szögét adhatjuk meg.

Érdekes a versenyszámok lebonyolítási rendje. Minden szám selejtezőkkel kezdődik, melyekben nem az elért helyezések fontosak, hanem az, hogy a megadott szintidőkön belül vag távolságokon túl szerepljünk. Természetesen ezek a szintek minden körben egyre jobbak lesznek. Végül következik a döntő, ahol már nem az órával és távolsággal, hanem az ellenfelekkel szemben kell győzedelmeskednünk.

Végül is nem rossz ez a program. Főleg a teljes – akció és mendzser együtt – játék esetén jelenthet igen izgalmas és nehéz feladatot számunkra. Bár a grafika elmarad az előző program színvonalától az irányításban mindenki megtalálja a kedvére valót.

AMIGA	
GRAFIKA 53	Összesen
ZENE 70	64
JÁTSZHATÓSÁG 69	



bólummá vált. Menjünk vissza a csajokhoz, és koketáljunk újra velük. Miután kiderül, hogy Lance ismerősei vagyunk, halál kedvesek lesznek. Előbb-utóbb szóba kerül egy rendőr, akiről mindent tudjunk meg. Irány a Hollywood Boulevard!

Balra menve találkozunk a zsaruval, akivel csevegjünk el, és kérdezzük a LAPD adatbázis felől. A sarokban tétovázik két sztárhajhász nyanya, akiktől egy kimerítő beszélgetés (és egy autogram) után egy térképet szerezhetünk. Jobbra menve egy srácot látunk a sarkon. Szólítsuk meg őt is. Menjünk a hotelbe, és beszélgessünk a tulajjal, aki elárulja a fiú igazi nevét. Így szólítva a srácot egy újabb barátot szerezhetünk magunknak. A hotelbe visszamenve szerezhetünk egy szabadjegyet a „Sárbirkózásra", és vállaljuk el, hogy elintézzük a filmmel kapcsolatos teendőket. Kocogjunk el a fotóshoz, az üzlet a rendőrös helyszínen van.

Beszélgessünk a bombázóval, és kérjük meg, hogy csináljon egy képet La Fonda Turnerrel – a filmet persze adjuk oda. Menjünk a Sunset Drive-ra, és dumáljunk a kereskedővel, aki egy térképért cserébe ad egy telefont. Ezt vigyük el a srácnak, és érdeklődjünk a LAPD adatbázis kódszava felől. A Hollywood Boulevardról el tudunk jutni a „mindenes" bolthoz, ahol Lou-val kell üzletet kötnünk. Előbb azonban meg kell győznünk a RAP-es palikat. Ehhez a beszélgetés során oda kell adni nekik a kendőt, és egy RAP ritmust is vissza kell mondanunk. A boltban kérjük a Laptop computert, s adjuk cserébe a La Fondas képet. Menjünk a Club Mudhoz, és a jeggyel izguljuk végig a showt.

Les reggel irigylésre méltó helyzetben ébred (a szerencsés!). A csajoktól egy pár mondat után szerezhetünk egy Boot Discet. A computernél válasszuk a „Boot", majd a „Hack" opciókat. Ha minden OK, jelszóval „ELVIS"-t válasszunk. Menjünk a Rode Drive-ra, és riasszuk el a békésen üldögélő madarat. A trottyot a Ferrari szélvédőjéről a hitelkártyával távolíthatjuk el. Menjünk a Paramount stúdióhoz, Maladonnara hivatkozva könnyen bejuthatunk. A középső hangár nyitva van, s itt a „Péntek 13" x-edik epizódjának díszletei közé jutunk. A



FOTÓ: PC



FOTÓ: PC

csónakot megvizsgálva egy lyukat fedezünk fel, amit a madárszarral tömhetünk be! A ház ajtaját nyissuk ki, és diskuráljunk el a kirontó Myers-sel (aki egyébként Jason). Szerencsére, és tök véletlenül belekerülünk a jelenetbe – vegyük fel a baltát, és menjünk be a díszletajtón.

Azért egy Manley mindig Manley, felfedezik sztár-képességeinket. Menjünk a Sunset Drive-ra, Tony Leoni irodájába, aki elküld Lutherhez, a fotósok fotósához, portfóliót készíteni. Mivel egy sztárnak illik plasztikai sebészhez járni, Luther tovább küld Dr. Nick-hez, a Rodeo Drive-ra. Itt addig alkudozzunk, amíg egy ragasztott orrot nem kapunk. Ennek segítségével elkészülhet a fényképalbum. Toni ezután beszél a teljhatalmú Abe Goldsteinnel az érdekünkben. A Rodeo Drive-on menjünk a butikba, és ha a jobb oldalon a lábikont keresgélve clickelünk, Les a ruhák mögé rejtőzve kikémlelheti Maladonna-t. Ezek után összejövünk Goldsteinnel (a női figyelemre méltóak), és beszélgessünk el vele. Amikor felajánlja, hogy legyünk sztárok, mindenképpen hárítsuk el az ajánlatát (Well... I'm not quite sure), egyébként fuccs a megnyerésnek (meg aztán a barátság fontosabb).

A partyn alattomosan szítsunk veszekedést Abe és Maladonna között.

A viaszmúzeum ajtaját a fejszével feszíthetjük fel, aztán menjünk végig jobbra. A falról vegyük fel a fáklyát, és érintsük meg (kézzel) a Helmut mellett álló nő szobrát, így egy adag viaszt szerezhetünk. Tegyük a fáklyát a fogoly Helmut mellé, és figyeljük, mi történik...

Immár kicsit irányítva vegyük fel a fáklyát, és Conan kardját használva szerezzük meg azt. Szükség lesz még Tarzan ágyékkötőjére is, amit a karddal piszkálhatunk le. A viaszból kis poharat készíthetünk, amelybe gyűjtsük össze az Alien bábu nyálát (mikor jön már az Elien 3???). Nyissuk ki a szarkofágot a középső képen, és használjuk a kardot. A lépcsőnél a Tarzannadrág segítségével ereszkedhetünk le. Pont Les-re landolunk, akinek bilincsét a sav segítségével kaphatjuk szét. A modern zombikat a kreditkártya segítségével tüntethetjük el. A torony padlóján clickeljünk a csapóajtóra. Az őrültnek ajánljunk egy alkut, és kínáljuk fel a hitelkártyát. Ezután húzzuk meg a harang kötelét, és használjuk a viaszt. A megriadó denevérektől Dr. Eszetlen elveszti a fejét, mi pedig próbáljuk felvenni a stukkert. Közben Helmut a bőregéren lovagolva érkezik, s nekünk csak annyi a feladatunk, hogy a kézikont használva letaszajtsuk a palit a mélybe. Hasta la vista, baby...

Igaz, hogy a Lost In L.A. nem Sierra stuff, de mégis a legjobbak közé tartozik. Annyira bájos és érdekes, hogy minden PC és Amiga tulajdonosnak ajánlom.

Martin

PC	AMIGA	
GRAFIKA	98	Összesen
ZENE	89	91
J TSZHAT S G	83	

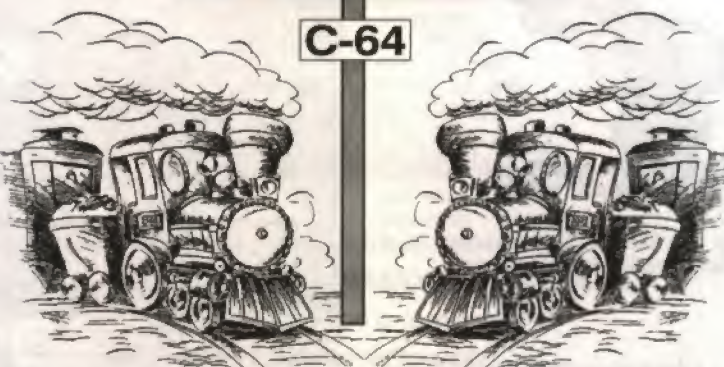
„Nem vagyok orvos, csak egy gondos családapa...” – hívja fel a mintaapukák és -anyukák figyelmét nap mint nap a Colgate fogpasztát reklámozó, negyvenkét fogú férfiú. Nagy divat lett manapság az egészséggel való törődés, tehát valószínű, hogy ilyen apropóból készítette el egy holland programozócsoport a Keményfogú Harald alias HARALD HARDTOOTH című műremeket. A bevezető intro nagyon profi, és az utána következő játék se kutya. Az ötlet a következő: egy gigantikus szájban mászkálunk, feladatunk, hogy a fogakat megtisztítsuk az őket megtámadó lepedékektől. Az alsó mezőben láthatjuk a teljes fogazatot, rajta apró pontok jelölik a gonosz ételmaradékokat. A végső cél az összes fogfúró elpusztítása. Az állványzat hátterében található kis kunyhókba belépve, emberkénk lesikálja a bacik termőtalaját a falakról. Bárgyú ugyan a kerettörténet, de mit számít az, ha jópofa maga a játék. Ja, és még valami: beépített trainer is van a játékban, ami a Space és a „balra nyíl” megnyomásával hívható elő.

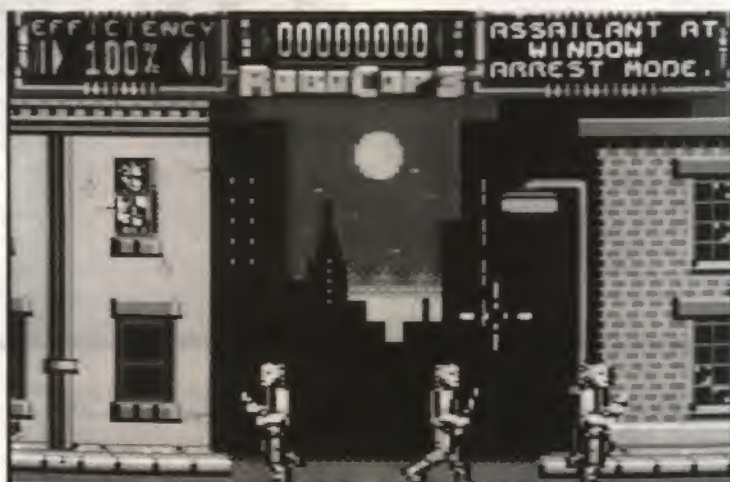
*

= A régóta beharangozott és várva várt Steg the Slug végre megjelent C64-re. Nemhiába előzte meg ilyen várakozás, hiszen valóban kellemes színfolt a nyári uborkaszezon idején. A leginkább piócára emlékeztető cukorfalat, Steg feladata, hogy piciny pondrókkal békaporontyokat etessen. A pondrókat úgy tudjuk a mindig éhes szájakba juttatni, hogy azok köré apró lufikat fújunk, amikben elutazhatnak a kölyök szájakig. A tűzgombbal lehet levegőt gyűjteni, majd elengedésével a lufit felfújni. A léggömböket, ha akadályba ütköznek, nekünk kell továbbtolnunk, vagy szerencsés esetben automatikusan jó helyen landolnak. Az első néhány pályán csak a falra tapadva mászkálhatunk, később pedig laser-jeteket meglovagolva, vagy gólyalábakkal gumiasztalokon ugrálva juthatunk fel egyébként megközelíthetetlen helyekre. A felsőbb szinteken kapcsolókkal, csövekkel és ventilátorokkal is kell majd törődnünk. Cuki grafikával, dallamos muzsikával megáldott anyag. Vétek kihagyni! Végül az elmaradhatatlan kódtáblázat:

RDNUHCCMGU
EDOUTIOCKO
HOPFLUVLCCM
ODQMFUVLIC
MEBHETPIAG
LECGODTRHK
NEDGFLDVRL
DEFVHAGHLV
PEGTTHIGLD

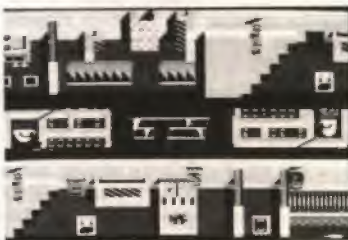
*





ROBOCOP 3 (FOTÓ: C-64)

BONANZA BROSS (FOTÓ: C-64)



= Ha Steg cukorfalat, akkor Turbó a Teknőc (Turbo Tortoise) aranybogár. Aprólékos grafikával kidolgozott figura, egy közepesre sikeredett játéktérbe helyezve. A cél egyszerű, mivel a játék a mászkálós, gyűjtögetős stílusba sorolható: gyűjtögessük az apró bonus-gyümölcsöket, ugrabugráljunk az ellenséges mütyőrök között, majd győzzük le a pályavégi főszörnyeket. Nemcsak lövöldözni tudunk a támadókra, hanem a fejükre ugorva össze is lapíthatjuk őket. 6 pálya, mondhatni változatos háttérrel, sokféle ellenféllel. Megér egy röpke betöltést.

*

= Mekkora szám volt a Bonanza Bros az árkádokban! az Amiga verzió már egy kicsit sántított, de két fanatikus még jól elidétlenkedhetett a gép előtt. A C64-es verziót valószínűleg a hosszú várakozási idő koptatta meg annyira, hogy már csak halvány árnyéka az originálnak. A két játékos részére felosztott játéktéren kell „Langalétával és Kisgömböccel” tárgyakat összeszednünk és a kijárathoz



Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐLAP
576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,- Ft ☐
félévre: 580,- Ft ☐
egy évre: 1.160,- Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.

Megrendelő neve: ....

Címe: ....

....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

576 KByte

A kaland, amit nem láthattok a moziban!

INDIANA JONES 4.

Régóta vártunk rá, és most, íme megérkezett a legendás archeológus újabb kalandja az eltűnt város felkutatásáért, versenyben a nácikkal. A név ismerősen csenghet a számítógép tulajdonosok körében is, hisz a filmből jól ismert Szent Grálét történetet kalandjáték-stílusban is feldolgozták, bár meg se közelíti a 4. rész színvonalát sem játékmenet, se grafikai szempontból. A játékban újdonság a pontozás (I bető, ami igen nagy marhaság, és szerintem összevissza mutat) és a kétféle végigjátszási mód: egyedül (ez inkább akció) vagy párosan (kevesebb boksz). Grafikája – sajnos – nem scannerelt, mint a Monkey 2-é, hanem rajzolt, de így is tökéletes élvezetet nyújt a VGA-sok számára. Aki esetleg EGA-n szeretné elindítani az se lehetetlen, a programnév után írjon egy „e" betűt. Az irányítás teljesen megegyezik a Monkey 2-ben jól beválttal, tehát ha valakinek szüksége lenne rá, megtalálja duplaszámunkban. Ennyi szöveg után illene a teljes leírást közölni. Íme:

BARNETT COLLEGE

A játék irányítóját kénytelenek vagyunk végignézni, ha még nincs mentett állásunk, mégpedig azért, mert játszható intrója van. Indy a Barnett kollégium padlására lendül kötelével. Célja a szobor felkutatása a kollégium területén, egyelőre maga sem tudja merre. Amint irányíthatjuk, tegyünk egy óvatlan lépést az ablak felé. A csapóajtó úgy látszik nem volt elég erős: rövid úton a raktárban találjuk magunkat. Itt elkövetjük azt a ballépést, hogy megpróbáljuk kihúzni a szobor alól a kötelet. Az eredmény: a könyvtár. A szobor okozta sérülésekből feltápászkodva botorkáljunk el a magában álló könyvespolcig. Indy valami érdekeset talál, s leemel egy könyvet a polcról. A zuhanások már kísértenek bennünket, úgyhogy nyugodtan hagyjuk, hogy a könyvekkel teli szekrény lepaszírozzon egy másik raktárba. Itt négy macskaszobor vonja magára a figyelmet: mustráljuk meg őket közelebbről: meglepő, de az egyik él. Szegény Indy az ijedségtől a kokszsurrantóba esik, s hamarosan egy kokszhalom tetején köt ki. Támolyogjunk el a szekrényhez és nyissuk ki őket: amelyiket utoljára nyitjuk ki, abban megtaláljuk a szobrocskát. Rohanjunk fel a lépcsőn, majd jobbra hagyjuk el a koleszt, s menjünk át a szemközti házba, ahol Marcus vár reánk egy másik úriember társaságában. Egy rövid párbeszéd következik, melyből kiderül, hogy a másik úr is a szobrocska iránt érdeklődik. Kiderül, hogy a szobor egy zár, amihez a kulcs már megvan, csak ki kell nyitni. Miután Indy behelyezi a kőralakú lapocskát a szobor aljába, és egy sárga gyöngyszem gurul ki belőle, amire Smith gyorsan lecsap, s fegyverével távol tart minket zsákmányától. Indy afelől érdeklődik, hogy vajon készenálle a meneküléshez egy autó, mire Smith kinéz az ablakon, s Fritz kollégáját keresi a szemével. Indy kihasználva ezt a pillanatot ráveti magát, de csak a kabátját sikerül elfognia. A kabátból érdekes dolgok kerülnek elő: egy igazolvány, amiből kiderül, hogy Klaus Kerner náci kémmel van dolgunk, és a National Archeology egy régi számának másolata, amiben mi vagyunk láthatóak Sophia Hapgooddal, a munkatársunkkal Izlandon. Indy végül is Marcus javaslatára lemond a pihenésről, s elmegy felkutatni Sophiát, hátha Klaus őt is felkeresi majd.



NEW YORK

Sophia időközben spiritizmusra adja a fejét, s most előadást tart éppen. Az összes jegy elkelt, tehát más módon kell bejutnunk az előadóba. Vegyük fel az újságos előtt lévő friss napilapot, és sétáljunk el az épület mögé. Nyissuk ki a hátsó ajtót, ahonnan előjő Biff a csúnyaképű kidobófiú. Ne teketóriázzunk sokat, sértsük vérig. (Let me...). Nem hiszi el, hogy inzultáljuk, így hát legjobb, ha pofátlanul odalökjük „Na mit gondolsz" (Why...). Továbbra sem akar bunyózni, s ad még egy lehetőséget, hogy kimentsük magunkat a csávából. Persze eszünk ágában sincs. Sértegessük csak tovább, azzal, hogy zsírosbödönnek tituláljuk (Why should...). Most már betelik a pohár, s ki kell ütnünk bokszban. Ez hál' istennek nagyon könnyű, csak az egérrel kell clickelgetni sűrűn Biffen, s a győzelem biztos. Miután bejutottunk a színpad mögé, ahol a világosító dolgozik, vegyük kézbe az újságot, és adjuk oda a világítómesternek. Kétszer ránkparancsol, hogy figyeljük inkább az előadást, s ilyenkor a színpadot látjuk elölről, s a vetítővásznon Atlantisról láthatunk képeket, miközben Sophia lelkesen magyaráz. Harmadszorra elfogadja az újságot a pali, de még mindig nem akar kimenni. Kérdezzük meg tőle, nem érdeklik-e a napi hírek (Aren't you...), amire eszébe jut mire is kíváncsi, s kifut olvasni, ránkbízva a világítást. Tegyük a következőt: húzzuk meg a két szélső kart, majd nyomjuk

INDIANA JONES



meg a gombot. Erre egy kötélen begurul a színpadra egy díszletszellem és megzavarva Sophiát, mire ő elfelejt egy szót, s Indy benyögi helyette. Sophia nagyon meglepődik, hogy itt van régi barátja, s megszakítja az előadását. Együtt felmennek a lakására, ahol időközben már járt Kerner. Indy lefut és körülnéz, de nem veszi észere a ládák közé bújt kémet, aki távozásunk után jelenti Ubermann professzornak sikerét a sarki telefonfülkéből. Sophia a lakásán megmutatja a mai újságban, Dr. Unbermannról szól egy cikk, miszerint az atomenergiánál is erősebb energiaforrás után kutatnak. (They'll never...) Sophia egyből az elsüllyedt Atlantis rejtélyére gondol, amit Indy kicsit hitetlenkedve fogad. Sophia szerint Kerner a nyaklánca után kutathatott, amit magán hord, s Jégföldön talált egy ásatáson. Megkér, hogy vegyük ki a fiókból a kis sárga gyöngyöt – továbbiakban oriachalum – és helyezzük bele a nyakláncba. Erre hatalmas villanások közepette NUR-AB-SAL szelleme hagyja el a nyakláncot. A téma arra terelődik, hogy honnan származhat az oriachalum – természetesen Atlantisról. Sophia a szellemhez fordul segítségért, aki megmondja (?) honnan juthatunk információkhoz az elveszett földrésszel kapcsolatban. A megoldás: Plato elveszett dialógusa (That book...). Mivel ötletünk sincs, hogy hol lehet, irány az egyetlen támpont, a Jégföld, ahol most is kutat Dr. Heimdall (What were...).



ICELAND

Menjünk be a régi ásatási telepre, ahol Dr. Heimdall dolgozik, s beszéljünk hozzá. Érdeklődjünk afelől mit csinál itt (Doctor, what do you...), mire a görögökről beszél, s a rögeszméjéről miszerint eljutottak a Jégföldre. Érdeklődjünk tovább (No, but I'm sure...), mire elmondja, hogy egy hatalmas pajzs állhatta el az útjukat a továbbjutásban. Térjünk a tárgyra (Have you...), mire tudtunkra adja, hogy Platon könyvéről két ember tud: Costa professzor úr Thikalban és Dr. Sternhart Azoresen. Távozzunk (Well, so...) és teherautóba ülve hajtsunk el a reptérre: irány Thikal.



THIKAL

Legjobb, ha Sophia beszél a professzorhoz, úgyhogy mondjuk a következőt Sophiának (Why don't). Sophiával kopogjunk az ajtón, s kérjük a professzor segítségét (We need your...), (What can...). A most következő négy kérdés közül mindegy melyiket választjuk, se nem látta, se nem olvasta. Végül Sophia megkérdi, tudja legalább azt, hol található. Costa csak a nyakláncunkért cserébe ad infót (amit nem ad oda Sophia), vagy valami más értékes műkincsért (Would you...). Legjobb, ha gyorsan elrepülünk Azoresbe.

AZORES

A dzsungelben kergessük az állatot a 4. ösvény elé, majd mi jussunk el a 3.-hoz, és onnan pattintsunk egyet az ostorunkkal szegény mackón. Erre ő befut, s egy sziklaperemre jut ki, ahol a faágról gyorsan letekeredő óriáskígyó csemegéje lesz. Szabad az út előttünk, másszunk fel a faágra, ahol eddig a kígyó volt, s lendüljünk át a másik oldalra, ahol Sophia már vár. Kérdezzük meg, hogy jutott ide, mire kiderült talált egy másik ösvényt a dzsungel körül (How did...), (Let's look...). Próbáljunk betérni a templomba, ahonnan Sternhart rohan elő és semmi áron sem enged be minket. (No mister...), (What can you tell us about the temple...). Elmondja csak bölcseket enged be ide, s nevünkön csak gúnyolódik (Why aren't...), (I'm Dr.). Addig erősködünk, amíg ad egy lehetőséget a bejutáshoz: meg kell mondani ki szerepel Plató dialógusában (I'd really...), de mivel fogalmunk sincs róla, válaszoljuk az igazat – azaz nem tudjuk – (I don't...). Egyetlen értelmes lény rajtunk kívül a fán csücsülő papagály, talán ő tud segíteni: beszéljünk hozzá (Title...), mire kinyögi Hermocrates nevét. Ismét hívjuk elő a professzort – menjünk a templomhoz, egyből kijön –, s erősködjünk tovább, hátha beenged (About...). Csak teszten keresztül mehetünk be, úgy hogy válaszoljuk az imént hallott nevet. A templomban kérjük meg Sophiát, hogy foglalja le egy kis ideig a doktort (Could you...), s mi eközben ellopjuk a templom előtt lévő lámpást. Visszatérve a templomba nyissuk ki a lámpát, s öntsük a benne lévő kerozint a spirálalakú dologra a falon. Az meglazul, s mi fel tudjuk venni, s behelyezhetjük a mellettünk lévő elefántfejbe ormány helyett. Húzzuk meg, s csodák csodája megnyílik a sírbolt! Stenhart az Atalentán király múmiájáról leemeli a Földkövet, s boldogan elszalad. Szerencsénkre ottmaradt egy oriachalcum, amit vegyünk fel és irány a Jégföld.

ICELAND II.

Szegény Heimdall időközben megfagyott, de sikerült megszabadítania az eel (angolna) figura fejét a jégtől. Nekünk épp ez kell, helyezzük be az orchalcumot a fejébe, mire nagy gőzölgés közepette kiolvasztja magát a jégből. Talán ez megfelel a professzornak, úgyhogy irány Thikal.



THIKAL II.

Most már Indyvel kopogjunk, s beszéljünk az üzletről (Let's talk...), s ajánljuk fel az eel-t (I'm offering this mysterious...). Rendkívül meg-

INDIANA JONES

örül neki, elmondja, hogy a ... (mindig más) kollekcióban található a könyv, amit mi keresünk. Indy úgy emlékezik ilyen van az egyetemen, úgyhogy ismét irány a kolesz.

BARNETT COLLEGE II.

Sophiának bármit is válaszolunk a kutatást ránk hagyja és a szembenlévő házban vár be minket. Eddigi tapasztalatom szerint három helyen található a ... kollekció: a felső raktárban a nagy doboz mögötti ládában, az első raktárban lévő viaszmacskába öntve, vagy a ledőlt könyvespolcon. Menjünk a szemközti házba, ahol Sophia várakozik nyissuk ki a hűtőt, vegyük ki belőle a majonézt, s másszunk fel a felső raktárba, és a sarokba lévő totemoszlopot kenjük be majonézzel, s huzzuk el a lyuk alá. Felmászva a padlásra a segítségével nyissuk ki az urnát, majd vegyük ki belőle a kulcsot. Visszatérve a raktárba toljuk el a nagy dobozt, s kulcsunkkal nyissuk fel a ládát. Ha nincs itt a keresett könyv, vegyük le a szemközti falról az íjhegyet, menjünk le a kazánházba, ahonnan kapjuk fel a rongyot. Csavarjuk rá az íjvégre, s a ledőlt szekrény szögeit húzkodjuk ki vele. Nézzünk a szekrénybe: ha itt sincs, vegyük fel a mellettünk lévő iskolaszékről a rágógumit, s menjünk le ismét a kazánházba. Ragasszuk a rágót a kokszsurantóra, s így már fel tudunk kapaszkodni rajta. Az itt lévő raktárból szedjük fel a viaszmacskát, s olvasszuk ki belőle a könyvet. Ezenkívül még fel lehet venni egy szenet, de még nem volt szerencsém kipróbálni mire jó. Ha megvan a könyv, vigyük el Sophiának, aki igencsak megörül neki, s mi is értsünk vele egyet mélységesen (It's...), (You mean...). Figyelmeztessük, hogy Plató tévedhet is (Plato's error...), de végül hagyjuk rá, hisz nagyon erősködik, s mondjuk neki, hogy ha igaza van Platónak a Mediterrán vidékén kell lennie Atlanisnak (If Plato...). Most Sophia ismét kapcsolatba akar lépni Nur-Ab-Sal szellemével, amit jobb ha ráhagyunk (Yes!...), (Good old...), (So Mr. Sal,...). Eközben Sophia elmondja ugyanazt ami a könyvben áll, de a végére kisüti, hogy Monte Carlóban vagy Algériában kell lennie a Napkőnek. Most egy olyan pontjához értünk a játéknak, amikor választhatunk: vagy Sophiával együtt visszük végig az egész kalandot, vagy most jó időre különválunk. A két megoldás más-más izgalmakat nyújt, érdemes végigjátszani mindkét változatot, aki a sok bokszolást szereti, annak ajánlom a magányos kalandorkodást. Azok, akik Sophiával együtt kívánnak játszani, a következőket válaszolják: (Maybe...), (I'd rather tackle...), (Yes, I'm sure...), (Let's get going...), és akik egyedül azok: (Alright...), (So it'll...), (I'll send...). Irány Algéria!

MONTE CARLO – egyedül

Szólítsuk le a szálloda előtt az őszhajú urat, akinek zsebkendő kandikál ki drappszínű zakójából. Kérdezzük meg ő e Alain Trottier (Are you...), majd kérdésére feleljük az igazat, hogy kik vagyunk (I'm Dr. ...), sikerül azonosítania a híres archeológussal, s mondjuk neki, hogy mi vagyunk azok (That's me...). Érdeklődjünk valami műkincs után nála, mire feltesz egy kérdést (What can you...). A kérdés mindig más, úgyhogy legjobb most menteni egyet, s ha nem sikerül a válasz, visszatölteni. Ha helyesen felelünk, odaadja a névjegykártyáját, és dolgára siet. Üljünk taxiba, s repüljünk Algériába.

ALGERIA – egyedül

Keressük meg a sötét kapualjban lévő üzletet (black alley) és adjuk oda a névjegykártyát az eladónak. Kérjük meg, hogy küldje ide Omar urat (You mean...), (Can you...). Amint elhagyja a boltot, menjünk utána és maradjunk szorosan a nyomában. Figyeljük meg melyik házba tér be, s kövessük. Itt egy náci társaságában található Omar és az eladó. Nincs más választásunk, üssük le a nácit, majd kérdezzük ki az arabokat Kernerről (Are you...). Erre ők egy ásatásról beszélnek, ami a sivatagban van, és Kerner vezeti (What were...). Kérdésünkre, azaz hogy hol, már nem válaszolnak, eliszkolnak, mentve a bőrüket. Vegyük fel a botot a kancsóból, és akasszuk le vele a száradó ruhát, amiről kiderül, hogy térkép, amin egy X-szel van jelölve az ásatás helye. Szálljunk fel az ablak előtt ácsorgó tevére, s irány a sivatag. Az őrjáratozó kocsikat lehetőleg kerüljük ki, mert ha összetalálkozunk egy nácival, azt le kell ütnünk. A nomád táborokba betérve információt kérhetünk az X helyéről (What can...), s csak így tudunk eljutni az ásatáshoz (mindig jegyezzük meg milyen irányt mond). Ha megtaláltuk az ásatás helyét, ahol egy rossz teherautó áll, üres sátrak, és egy kötélhágcsó lóg egy léghajóból, amihez ha közel megyünk, lőnek ránk a hajóról. Ereszkedjünk le a lyukba az ott levő létra segítségével, ahol teljes sötétség uralkodik. Igéink közt a Look at helyett Touch (érinteni) áll. Keressük meg a kurzorral a kis fém dolgot (little metal thing), s kiderül róla, hogy egy kapcsoló. Nyomjuk meg, s a generátor máris áramot gerjeszt, s kivilágosodik minden. Vizsgáljuk meg a bal oldali falat, s nyomjuk meg a kőkorongot ábrázoló gombot. Egy titkos rekesz nyílik meg, legalul s benne... a Napkő! Vegyük fel az asztalról a faékét, majd a vázát, amiből egy orichalcum gurul ki, majd vegyük fel a hajó-

Folytatás a 26. oldalon

Steven Spielberg Hook-ja sem kerülte el a híres és sikeres filmek sorsát, a megjátékosítást. Az átírási jogot az ÓCEAN kapta meg,és a film alapján egy nagyon szép kalandjátékot hoztak össze. A játék teljesen ikonvezérelt így az irányításra felesleges is több szót vesztegetni. Akik esetleg nem látták a filmet, azoknak szól a játék elején a kis intro, amely bemutatja hogyan rabolta el Hook kapitány Peter Banning gyerekeit, és hogy hogyan jutott el Banning a Sehol szigetre.



KALANDJÁTÉK A JAVÁBÓL



FOTÓ: AMIGA

A játék elején a kalózok főterén találjuk magunkat, és velünk van Tinkerbell, a tündér is. Először is egy alkalomhoz illő szerelésre lesz szükségünk. Menjünk ki balra a tér mögé. Vegyük fel a szárító rudat, és a móló oldaláról a vasmacskát. Menjünk vissza a térre, majd jobbra a kikötőbe. Vegyük magunkhoz a hajókötelet, amit rögtön használjunk is a horgonnyal. Menjünk be a szemben lévő ajtón és vegyük fel a poharakat. Menjünk ki, és most a másik ajtón lépjünk be. Itt is vegyük magunkhoz a poharat, majd sétáljunk ki a felső ajtón. Használjuk a horgonyos kötelünket a krokodil tetején. Hősünk először idegenkedik a gondolattól, de harmadszori próbálkozásunkra hajlandó átlengeni a tér felett. Ezt lehetőleg akkor tegyük meg, amikor a kalapos ember épp átmegy a téren. Ha jól időzítettünk, gazdagabbak lettünk egy kalappal. A túloldalon kopogjunk be Mrs. Smeedle-hez, majd gyorsan lengjünk vissza. Siessünk a tér mögé, ahol – ha elég gyorsak voltunk – a rúddal leszedhetjük a kabátot. Új szerzeményünket vizsgáljuk át. Egy aranypénzt találhatunk benne. A térnél menjünk hátra a sikátorba, és ott látogassuk meg a helyi brutális fogászatot. Beszélgessünk Dr. Chop-pal. (A kérdések közül a jobb egér gombbal volgathatunk.) Kérdezzük meg hogyan kereshetnénk pénzt. (How can I earn some money?) Errefelé azonban csak lopásról hallottak, viszont chop hajlandó fizetni az aranyfogunkért. Adjuk hát oda neki. (Ok, you can have...) Ismételjük még meg ezt a beszélgetést, s így már három aranyunk van. Mielőtt elhagynánk a rendelőt, vegyük fel a redőnyt az ablakból. Térjünk be a stílusos Jolliest Rogers Place nevű fogadóba. Adjuk oda a kocsmárosnak az összes korsónkat, és az összes pénzünket. Így három adag forró kakaóhoz jutottunk. Adjuk oda mindhárom pohárral Fake Jake-nek, aki a baloldali asztalnál könyököl. Jake az italtól elszenderül, így elcsenhetjük a féltett nadrágját. Most már csak magunkra kell ölteni az új öltözékünket. Menjünk a tér mögé, a száradó ruhákhoz, és használjuk a redőnyt. Új szerelésünkben már fel tudunk menni Hook hajójára, amit Dr. Chop-tól jobbra találunk. (Good Form Pier) A hajón a tömegtől Hook egyenlőre nem vesz minket észre,



FOTÓ: AMIGA

de mivel az idő múlására a kapitány alergiás, ezért ha megkeressük Dr. Chop óráját valószínűleg felfigyel ránk. A hajó jobb végében vegyünk fel egy marék aranyat az edényekből. A téren találhatjuk meg a város üzletét (Ye Pirate Tailors), ahol beszélgessünk az eladóval. (My name's Peter Banning...) Kérjünk tőle egy mágnest (Do you have any metal detectors?), és fizessük ki. (There you go.) Ezután távozzunk. (I've gotta...) A sikátorból menjünk a tengerpartra. (Good Form Beach) Használjuk a mágnest a homokba rajzolt X-en. Térjünk vissza a hajóra, ahol Hook most már észrevesz minket. A kapitány azonban nem akarja elhinni, hogy ez a nyámnyila alak (személyünk) a valódi Peter Pan. Tinkerbell viszont szerencsére három napot kialkudik nekünk arra, hogy gatyába rázódjunk. Ezek után a legrövidebb úton el kell hagynunk a hajót.

A tenger mélyén vizsgáljuk meg az óriáskagylót, minek következtében egy kisebb kagylót találunk. Matassunk a felvonószerkezeten a rúdunkkal, majd használjuk az óriáskagylót.

Megérkezve a felszínre végignézhetünk Sehol Szigeten. Sétáljunk jobbra, majd az erdőben folyamatosan ahol csak lehet felfelé menjünk. Így egy oldalt scrollozódó screen-hez kell jutnunk, ahol álljunk a földön látható hurokba. Miután kiszabadultunk, lépjünk be az elveszett gyerekek rejtekhelyébe. Jobbra a tónál vegyük fel a fáról az ágat. Az ebédlőtől balra a gyerekek műhelyénél vegyük magunkhoz a nyílvesszőt. Folytassuk útunkat az edző részleg felé, majd onnan a gyerekek hajójához (The Avenger). Vegyük fel a hálót, és vizsgáljuk meg. Az így felfedezett kötélből, és a faágból készítsünk íjjat. Az edző részlegtől balra, fel a négy évszak nevű helyet találjuk. Szedjük le a sárga virágot, majd a madár mellé állva fújjuk meg a kagylónkat. A felriasztott madár alól vegyük ki a tojásokat, amiket adjunk oda a műhelyben lévő srácnak. Cserébe egy tapaszt kapunk. Használjuk az íjjunkat az állványon függő síppal, majd ha sikerült lelőnünk, vegyük fel. Az ebédlőtől jobbra, fel sétálva az óriáscsúzlihoz jutunk. Ragasszuk meg a csúzlit a tapasszal. Menjünk jobbra a szikla tetejére (Cliffside). A szikla végét használva repülni tanulhatunk. Próbálkozzunk háromszor-négyszer, azután pedig próbáljuk ki a csúzlit. Beszéljünk a sziklánál ácsorgó thudbuttal (What are your...), aki néhány színes golyót ajándékoz nekünk. Menjünk a tóhoz és adjuk oda Tinkerbellnek a virágot, aki cserébe egy gyűszűt ad nekünk. (Ezek a tárgyak a gyerekkorunkra emlékeztetnek.) Menjünk vissza az ebédlőbe, ahol beszéljünk Rufiddal. A sok sértésen kívül most már elég képzelőerőnk van ahhoz, hogy megtréfáljuk (Oh Rufid!). Menjünk vissza tóhoz, ahol egy kis incidens után átjutunk a tó túlpartjára, a régi lakhelyünkre. Vizsgáljunk meg a szobában minden tárgyat, mivel mindegyikről eszünkbe jut egy régi emlék. Ezután beszélgetve Tinkerbell-el hősünk felidézi egész addigi életét, s a sok szép gondolattól már észre sem veszi, hogy repül. Peter rögtön a gyerekekhez repül, ahol Rufid-látva képességünket-visszaadja a régi kardunkat. Most már menetünk Hook-kal megküzdeni.

A vívás hasonló mint a Monkey Islandban, vagyis a kardozás közbeni beszélgetés határozza meg hogy melyik fél a nyerő. A helyes válaszok! Peter Pan the Avenger.; Good Form James.; Tick-Tock-Tick-Tock...; You kidnapped my kids...; Put up your swords...; Peter Pan the avenger. Ekkor Hook leszédül a hajóról, és örökre elnyeli a Tenger.

A játékról szinte csak jót lehet elmondani: a grafika nagyon eltalált, a hanghatások jók, a zenék pedig hangulatosak. Viszont maga a cselekmény – véleményem szerint – túl könnyű, így a játék elég hamar végigjátszható.

Vári Zoltán

PC / AMIGA /

		Összesen
GRAFIKA	98	96
ZENE	92	
JÁTSZHATÓSÁG	95	

TOP LISTA

1992 Szeptember

AMIGA

- SENSI SOCCER
- FORMULA ONE GRAND PRIX
- LURE OF THE TEMPTRESS
- GUY SPY
- PUSH OVER
- CIVILIZATION
- INT. SPORTS CHALLENGE
- SPACE QUEST IV
- DUNE
- MAD T.V.

C-64

- CREATURES 2
- CHUCK ROCK
- SPIRIT OF ADVENTURE
- SOUL CRYSTAL
- BRUBAKER
- ROBOCOP 3
- BONANZA BROS
- SPACE ROUGE
- CLIK CLAK
- D.J. PUFF'S VOLCANIC CAPER

PC

- INDIANA JONES IV ADVENTURE
- ETERNAM
- A-TRAIN
- HEROES OF THE 357TH
- ACES OF THE PACIFIC
- GUY SPY
- NDIANA JONES IV ARCADE
- DARK SEED
- INT. SPORTS CHALLENGE
- NARCO POLICE

GAMEBOY

- PRINCE OF PERSIA
- HOOK
- DRAGON's LAIR
- TERMINATOR 2
- JACK NICLAUS GOLF

SEGA MAGADRIVE

- GAIN GROUND
- DESERT STRIKE
- EA HOCKEY
- SONIC THE HEDGEHOG
- KID CAMELEON

INDIANA JONES

Folytatás a 23. oldalról

gerendát a bejárat mellől, s kaparjuk meg vele a jobb oldali falat, és dugjuk be a faéket a már szabad lyukba. Rakjuk a faékre a Napkövet, s forgassuk el a könyv szerinti állásba (mindig más, kénytelenek vagytok próbálgatni, vagy szótárazni – egyébként négy lehetőség nem olyan sok), egy titkos ajtó nyílik meg mellettünk. Vegyük vissza a követ, és menjünk be a lyukba. Valahol a teherautó mellett jövünk felszínre, egy gépfegyveres náci társaságában. Hazudjuk, hogy Kerner utasítására jöttünk ide, majd amikor visszakaptuk az irányítást, üssük ki a kezéből fegyverét lasszónk segítségével, s így már csak bokszban kell legyőznünk. Miután leütöttük, másszunk fel a léghajóba, s irányítsuk a tenger felé. Irány Kréta!

ALGERIA I. – Sophiával

Menjünk el egyből a sötét kapualjba (balra majd előre), a vegyeskereskedésbe. Vegyük fel a maszkot, s próbáljuk elhagyni az üzlet területét. Az eladó (aki Omar-Al-Jabbar) kérdéseire feleljük a következőt: (Well...), s erre ingyen nekünk adja a maszkot majd utazzunk Monte Carlóba.

MONTE CARLO – Sophiával

Most már elég valószínű, hogy a kő Trottier úr birtokában van, s Sophiával kieszelünk egy trükköt – amellyel talán megkaparinthatjuk a követ-, méghozzá egy szeanszot, amire mi fogjuk beinvitálni Trottier (What does...), (Okay, I'll...), (A seance...). Keressük meg a drapp kabátos, őszes urat a járókelők között, kérdezzük meg, hogy ő-e Alain Trottier, majd mondjuk meg, hogy kik és mi okból szólítottuk le őt (Are you...), (I'm...), (That's me...), (Madame Sophia is in...). Most fel tesz nekünk egy kérdést – mindig mást –, Plato könyvével kapcsolatba. Érdemes menteni egyet, s végigpróbálni, amíg jót nem válaszolunk. Ha jól felelünk, invitáljuk be a szállodai szobába, ahol Sophia már vár reánk (Follow me...), (Come on...). A szobában Sophiának adjuk azt az utasítást, hogy foglalja el az urat, mi majd kitalálunk valamit. Sophia a szeánsz tárgyaként elkéri a kőlemezt, amit Trottier kihelyez az asztalra... Rajtunk a sor: nyissuk ki a biztosítékdobozt, és kapcsoljuk ki az áramot, majd vegyük fel a szekrénykéből az elemlámpát, szedjük le az ágyról az ágyhuzatot. Használjuk a huzatot majd a lámpát és végül a maszkot. Libbenjünk ki Trottier elé mint szellem, mire ő ijedtében elfut, s a követ az asztalon felejti. Jones gyorsan fel is kapja a Napkövet, s mivel nincs is más dolgunk itt irány ismét Algéria.

ALGERIA II. – Sophiával

Sétáljunk el a késdobálóhoz, s dicsérjük meg a késeit (Nice knives...), mire megtudjuk, az apja a legnagyobb késdobáló Algériában, s ő is a nyomdokaiba szeretne lépni, de igazán nagy siker egy önként vállalkozó lenne, de sajnok csak nő lehet az illető, úgyhogy felesleges próbálkoznunk, legjobb, ha békén hagyjuk (Sorry...). Próbáljuk rávenni talán barátnőnket erre a félelmetes mutatványra (I think...), (Please?...), mire beleegyezik, de nem mer megszólalni a késdobáló előtt. Oldjuk meg a problémát, lökjük be! Sophia nagyon megharagszik ránk, de azért az ajándékkést nekünk adja, s mi boldogan sétálhatunk Omar üzletébe. Mutassuk neki meg a kőlemezt (give-vel), mire elmondja mindazt amit a nácitól tud az üggyel kapcsolatban. Megtudjuk, hogy nem messze ásatások folynak, amit a németek vezetnek. Kérdezzük meg, hogy merre van az ásatás (Where is it...), mire egy térképet nyom a kezünkbe. Kérjük, vezessen el oda (Whose dig...), amire rááll, de még meg kell erősíteni akaratunkat (We'll never...). Miután visszatértünk, jegyezzük meg csodálatos volt, igaz a tevéink néhány mérföld után kidöglöttek (Marvelous, but we...). Omar üzletelni kíván a maszkkal amit ő adott, mire adjuk oda készségesen (Yeah, I've...), s kérdezzük meg mit ad helyette (What'll you give...). Először egy dedikált baseballabdát ajánl fel, amit fogadjunk el (Maybe we...), majd mondjuk az éppen nálunk lévő tárgy nevét, aminek a vége az, hogy vagy elfogadja a nálunk lévő souvenirt, vagy nem (Hold the squab...). Ha nem jártunk sikerrel, cseréljük be valami másra az aktuális ajándékot Omarnál (Can I trade...), (Make a ...), (I'll take...), s próbálkozzunk újra (I'd like), majd az aktuális cseretárgy neve. Végül egy nyalókához jutunk, amit adjunk a koldusnak, aki egy ingyen léghajójegyet nyom a markunkba. Irány a tető, ahol adjuk a ballonosnak a jegyet, s másszunk a hőlégballonba, s késünkkel vágjuk el a kötelét. Most felülről látjuk a sivatagot, rajta nomád táborokat, ahová szálljunk le, s adjuk oda a térképet a nomádnak, mire az elmondja hol van a rajta bejelölt X, ami az ásatás helyét jelzi. Így nagy nehezen megtaláljuk az ásatás helyét (magán a játéktéren is jelölve van piros X-szel), s mire fölérepülünk lepuffantanak minket. Landolásunkkal hál'istennek agyonnyomjuk merénylőnket, úgyhogy szabad az út. Besétálva a telepre, Sophia izgalmában odafut egy asztalhoz, s szerencsétlenségére beomlik alatta a föld. Segíteni nem tudunk rajta, úgyhogy menjünk le az ásatásba. Lent teljes sötétség urakodik. Vegyük fel a gumicsövet (long, tubelor thing), és a korsót (clay thing), s menjünk fel a kocsihoz. Rakjuk be a tanknyílásba a gumicsövet, majd tartsuk a végéhez a kancsót. Menjünk ismét le, és töltsük a gázolajat a generátor tankjába (metal cap), s kapcsoljuk be (little metal thing), mire kivilágosodik. Vegyük magunk-



INDIANA JONES

hoz a hajódeszkát, és faéket az asztalról. Bontsuk meg a falat a gerenda segítségével a jobb oldalon, s a szabad lyukba helyezzük be a faéket, s rá a napkövet, amit a könyvben írt utasítás szerint tekerjünk el (mindig más, kénytelenek vagytok próbálgatni, vagy szótárazni – egyébként négy lehetőség nem olyan sok), s a szemközti falon megnyílik egy titkos ajtó, s mögüle előmászik Sophia, és kezünkbenyom egy gyújtógyertyasapkát, és egy madzagon lógó halat, ami valójában orichalcum detektor. Indy a kő állásából kitalálja, hogy a következő kő Knosszoszban, Kréta szigetén lehet, a „nagy kolónia" (knosszosziak) régen volt városában. Kapcsoljuk le a generátort, nyissuk ki, a gyújtógyertyát belőle (ceramic thing). Menjünk fel a teherautóhoz, helyezzük a gyertyát a motorba, rá a sapkát (igencsak furcsa egy dízelbe...), s induljunk Krétára!

CRETE – ásatás együtt is, külön is.

Menjünk be az ásatás területére, haladjunk át a hídon és vegyük fel a földmérőt, majd nézzük végig a feltárt termeket, egészen addig amíg meg nem találjuk azt a termet amire körbe zárva egy szarv, egy bikafej, egy bikafarok van rajzolva, oly módon, hogy a bikafarokból és fejből egy-egy félegyenes indul ki, s érintve a szarv jobb illetve bal oldalát egy pontot jelölnek ki. A nyílt terpen vizsgáljuk meg a kőhalmokat, s találunk két laza halmot, amit emeljünk le: alattuk lesz a farok illetve fej. A földmérőt az imént említett „szobrokra" helyezve mérjük be az ásatási telep közepén lévő szarv megfelelő két ágát. Az eredmény: kirajzolódik egy pont a homokba ami alatt a Holdkövet találjuk. Sétáljunk el a tengerpartra, keressük meg a kis talapzatot, s helyezzük rá a köveket sorban, s forgassuk el a könyvben írtak szerint (a napkő úgy áll, mint először!), s lőn csoda egy titkos alagút nyílik meg. Ha egyedül vagyunk egy náci jön akadékoskodni, akit leütünk.

CRETE-barlangrendszer egyedül

Az itt lévő barlangrendszer elég egyértelművé válik mindenki számára néhány perc bolyongás után, térképezni tehát fölösleges. A bejáratnál lévő polcocskáról szedegessük le a fejeket oly módon, hogy az ajtóhoz legközelebb álló maradjon utoljára, hogy legyen időnk még kifutni az ajtó alatt. Nekem ez a művelet sose sikerül első belépésnél, csak akkor, mikor már bebolyongtam az egész labirintust, úgyhogy érdemes inkább később visszanézni, ha nem sikerül jó ütemben kifutni az ajtón. Keressük meg a Minotaurusz szobrot, s ostorunkkal üssünk a fejére, mire az leesik a kőliftre. Így már elég nehéz súly van a liften, ha még mi is ráállunk, levisz egy emelettel, ahol a póruljárt Sternhart maradékát találjuk. Szedjük fel a mellette fekvő botot, majd vizsgáljuk meg a jobb oldali vízesést. Egy láncra lelünk, amin ha felmászunk, visszajutunk a Minotauruszhoz. Keressük meg a zárt ajtót, ami mellett az első szobában lévő polcszerűség van, s rakjuk rá a két szoborfejet (most érdemes visszamenni a harmadikért, talán gyorsabbak vagyunk így, a két fejtől megszabadulva). Ha sikerül felhelyezni mindhárom fejet a polcra, megnyílik az ajtó. Keressük meg azt a pályát, ahol a lift teteje van (a lift egyelőre lent pihen), s piszkáljuk ki az ellensúly mozgását akadályozó kődarabkát. Most menjünk a lift aljára s helyezzük be a szobor szájába a rudat, mire a lift felvisz minket az emeletre, s mi felvehetjük az aranyládát, s alóla az orichalcumot. Most keressük meg azt az ajtót, ami egy kőlappal van kiálló kőszirtre, s lendüljünk át. Menjünk előre, s két őrt látunk beszélgetni a szemben lévő folyosó másik végében. Császkáljunk egy kicsit, s mikor meghallják, s az egyik megnézi van-e itt valami, bújjunk a jobb oldali kőoszlop mögé, s mikor a náci elénk ér lökjük rá az oszlopot. Miután megszabadultunk tőle, menjünk arra, amerről jött. Most majd lesz néhány bunyó, úgyhogy érdemes sűrűn mentegetni, ha nem lehet más úton elintézni az őrt. Jussunk el arra a pályára, amikor egy emeleten vagyunk, s alattunk van egy igen erős őr. Nyomjuk meg a jobb oldalon függő cseppkövet, ami elintézi az őrt helyettünk. Miután eljutottunk oda, ahol a szerencsétlenül járt őr fekszik, vegyük magunkhoz a cseppkövet, menjünk tovább jobbra, s az előttünk lévő szobából énekszó hallatszik. Induljunk el jobbra, s lökjük meg a cseppkővel a hatalmas kőgolyót. Pech! Visszafelé gurul, így elállta az egyetlen visszautat, úgyhogy meg kell ismerkednünk a daloló fickóval. Díjbirkózó az öreg (életereje kilóg a képernyőről, ha bokszolunk vele), de ad egy lehetőséget, ha mondunk egy neki tető dalcímet (By the Waterfall...), (Try...). Visszajutva abba a szobába, amelynek másik ajtaját eltorlaszolta a kő, lökjük meg a követ a hajógerendával... Menjünk le (az eredmény önmagáért beszél), s két orichalcum. Most keressük meg azt a szobát, ahonnan ötfelé is vezet járat, s menjünk be a kerek alakúba. Az őrt leütve tegyük az oriachalcumokat a ládába, zárjuk be, s használjuk a detektort. Lefelé mutat... A szakadékba (már van neve: pit) dobjuk le ostorunkat, aminek eredménye egy régen várt (?) találkozás lesz: Sophiát húzzuk fel, aki a harmadik kőlemezt adja át nekünk. Siessünk az Arnold mögötti térképszobába, s helyezzük el a tengelyen a korongokat, s tekerjük őket úgy, ahogy a könyv írja, s menjünk ki a megnyílt ajtón: gyönyörű kilátás Therma szigetére... Irány a szabad!

CRETE-barlangrendszer – Sophiával

Legjobb, ha gyorsan megkeressük a liftes szobát, s leereszkedünk az alsó szintre, ahol a megboldogult Sternhart található. A Földkő és egy bot társaságában, amit vegyünk magunkhoz. Naplójából kiderül, azért halt meg, mert nem volt oriachalcum detektora, s nem jutott el a térképszobáig. Vizsgáljuk meg tüzetesen a vízesést, s a lelógó láncon másszunk fel. Menjünk vissza a legelső szobába, s vegyük fel a kőpolcról a fejeket oly módon, hogy az ajtóhoz lévőt vegyük fel utoljára, hogy lengyen időnk még kislisszolni az ajtó alatt. Ha megvannak a szobrok vigyük el őket a nagy rácsos kapuhoz, ami mellett ugyancsak van egy kőpolc, s pakoljunk le rá. Az új labirintusrendszerbe keressük meg a lift alját, s az ott lévő szoborfej szájába csúsztassuk be a botot, s máris indulunk felfelé. Így már fel tudjuk venni az ott lévő aranyládát, s alóla az orchalcumot. Siessünk vissza a minotauruszos szobába, s ostorunkkal csapjunk egyet a szobor fejére, mire az a liftre esik, s ráállva elég nehezek vagyunk, hogy ismét lemenjünk. Most már – ismét Sophiával – menjünk a következő szobába, s próbáljunk bemászni a lyukba (Use), de sajnos túl magasan van. Vegyük rá Sophiát, másszon be a lyukon segítségükkel, s nyissa meg a rácsos kaput a mögötte lévő karral (Let me boost...), (You probably...), (I just mean...), (With LUCK...). Miután kinyitja a kaput, s mi is ott vagyunk, rakjuk be az oriachalcumokat a ládába, és zárjuk be. Használjuk az orichalcum detectort, mire az Sophia nyakláncán állapodik meg. Vegyük rá Sophiát, hogy tegye be a láncát a ládába (Can I borrow...), (I think it's throwin...), (So we need...), (Nur-Ab...), (I want put...). Nagy nehezen sikerül, s most már nem bolondítja meg a lánca a detektort. Járjuk végig a következő szobákat, ahol egy orichalcumra lelünk, amit Indy magához vesz. Sophia is visszaadja a ládát, úgyhogy irány a következő szoba. Elérkeztünk Atlantis kis makettjéhez, a térképszobához. Helyezzük a három korongot a közepén lévő pöcökre, s forgassuk el a könyv szerinti állásba, mire körbe kezd futkorászni egy szobor villogó szemekkel. Ránéz az egyik ajtóra, mire az megnyílik. Lépjünk be, ám Sophia nem jön..., helyette Kerner, s pisztolyt szegez ránk. Nincs más választás, adjuk át a kőlemezeket (Let's make...), (Okay take...). Miután egyedül hagy minket, kezdjük kikaparni a bal oldali köveket a hajóléccel. A végeredmény pozitív: kijutunk, a bejárat mellett. Egy tengeralattjáró várakozik a kikötőben, még van időnk, hogy elérjük. A fedélzeten nyissuk ki a feljárót, mire kijön a kapitány, akit heves szóváltásban leütünk (Are you...)

THERMA – egyedül

Bár már Sophia velünk van, a címben azért áll az „egyedül", mert a történetet ezen alcím alatt írtam eddig. Miután Thermára értünk, Sophia kérdésére feleljünk (Let's take...), majd induljunk el balra. Sophiai újabb nyaggatására mondjuk, hogy csak körülnézni megyünk (I'm off...), de ő nem tart velünk. Keressük meg a robbantás helyét, és vegyük fel a kocsi mellől a gumijavítót. Sétáljunk vissza a kikötőbe, s nézzük meg Plato mit ír az Atlantisz helyét illetően (26 miles, souteast[?] – változhat), s vegyük rá a kapitányt, hogy vigyen el az Atlantisz fölé (You even...), (I want to...), (26[?] miles...), (soutwest[?]), (I knew...), s kérdezzük meg tud-e adni búvárruhát is (Actually...), (Yes, of course...), mire ad egyet, ami lyukas, de a gumijavítóval meg tudjuk javítani. A hajón, mikor már megálltunk az Atlantisz felett, nyissuk fel a ládát, és javítsuk meg a ruhát. Szereljük fel a csövet a ruhára, indítsuk be a kompresszort, és öltsük fel a ruhát. Sophia átveszi az irányítást, s akasszuk a kampót a ruhába, ami leereszti Indyt. Indy miközben ereszkedik lefelé egy sötét árnyag lát maga felett... a nácik tengeralattjáróját. Kerner elvágja a levegőt szolgáltató csövet, Sophiát pedig ismét elrabolja. A lent lévő nyílások közül gyorsan keressük meg a valódit, s menjünk be oda...

INDIANA JONES



U-12 – Sophiával

A hajó keresztmetszetét látjuk itt, s emiatt néha beláthatunk oda is, ahová nem lehetne. Miután lemerültünk, utasítsuk a legénységet a tengeralattjáró hátsó részébe a mikrofon segítségével (Uh... Your...), ott nem fognak zavarni. Próbáljuk meghúzni a bal oldali kart, mire az letörik. Menjünk egy emelettel lejjebb, haladjunk balra, s vegyük fel a szalámit és a kenyeret. A szekrényből vegyük ki a korsót. Menjünk eggyel lejjebb, ahol egy kis akkmulátorsavat találunk kiömölve, amiből korsónkba merjünk egyet. Sétáljunk jobbra, s megpillantjuk a fal másik oldalán Sophiát. Adjuk tudtára, hogy itt vagyunk (Tell...), s utasítunk, hogy foglalja le az őrt (Just...). Most menjünk le az őr mögötti létreán, s az őr felszólítására úgy válaszoljunk, hogy Sophia értsen belőle (I'm the...), mire ő lecsapja az őrt a mellette lévő vödörrel. Sophiát hagyjuk itt (I'm going...), és menjünk Klausék szobája mögötti helyiségbe, jobbra. A savval öntsük le a vasdobozt, amiből előkerülnek a kövek és egy kis kulcs, amivel nyissuk ki a kormánykereket. Ezután vegyük fel a WC pumpát, s helyezzük a letört kar helyébe. Ismerkedjünk meg az összes vezérlőműszerrel, s utána használjuk valamelyiket. Ekkor kívülről látjuk a hajót, a képernyő alján az eddig megismert műszerek balról jobbra: magasságállító, kormány, előre-hátramenet váltó, sebességkar. Félórányi játék után talán sikerül bemanőverezni a barlangba, azaz Atlantiszba...

ATLANTIS

Bejutva végre szabadon lélegezhetünk, hisz itt rekedt a levegő. A teljes sötétségben vegyük fel A létrát (wood thing), majd helyezzük a ledőlt lépcsőhöz, másszunk fel (ha Sophia velünk van most rabolják el a németek), s nyissuk ki a kődobozt (stone thing), vegyük ki a benne lévő rudat, és helyezzünk egy orichalcumot bele. Végre ismét világos van, s a hatalmas bronzajtó mellett lévő szobor talapzatára helyezzük el a köveket (pont fordítva legyenek mint a barlangban! – de azért nézd meg a könyvet), mire kinyílik a szája, amibe egy orichalcumot helyezünk, hogy megnyíljon az ajtó. Mielőtt belépünk, vegyük vissza a köveket és a létrát. Egy köralakú labirintusba jutunk, melyben a szobák mindig másképpen helyezkednek el. A mászkáló őröket kerüljük, vagy üssük le, az elsőnél, akit lecsapunk van egy kolbász. Néhány perc után mindenki betéve fogja tudni a labirintus szobáit, úgyhogy csak utalni fogok rájuk. Egyébként sok szobába csak egy üregen keresztül juthatunk, de az ezek előtt lévő rácsot előbb nyissuk ki. Tehát, keressük meg az eel figurát, majd a kis hal-bika szobrot, aminek levehető a feje. Keressük fel a hatalmas szobrot, s az előtte tátongó hasadékra fektessük rá a létrát, s vegyük ki a szobor kezéből a bödönt (vegyük vissza a létrát). Keressük meg a láva szobát, s helyezzük a talapzatra a bödönt, majd a nem működő kiöntőnyílásba a szoborfejet. A lávával megtelt bödönt Indy automatikusan visszaveszi a fejjel együtt. Menjünk, s keressük meg a bronzkereket és a fogaskereket (mindkettő egy-egy „robotszerkezet" mellett található), majd keressük fel a géptermet, s helyezzük a pöcökre a hiányzó kereket. A szerkezet tetején lévő beöntőbe öntsük a lávát, s máris tömérdek oriachalcum birtokosai leszünk. Csináljunk ezzel a módszerrel annyit, amennyit csak tudunk (4-5 forduló 120 db lesz), de a végén vegyük vissza a kereket. Keressük meg a körvasút végét, s vegyük fel a bordacsontot, amit dörzsöljünk be kolbásszal, s vigyük el a kis tavacskához, majd helyezzük bele. Így sikerül egy rákot zsákmányolnunk. Most jussunk el a börtön felső légnyílása mögé (egy üregen keresztül), s helyezzünk egy oriachalcumot a hozzánk közel eső szobor szájába (a rácson kifér a kezünk), mire az eltiporja az őrt, aki Sophiára vigyáz. Most keressük meg a nagy ajtót, majd helyezzünk egy orichalcumot a halszobor szájába, mire az ajtó megnyílik. Most már be tudunk menni a börtönbe, s az eldőlt robotból vegyük ki az alkatrészt. Menjünk a kanális kezdetéhez, adjuk oda a rákoscsontot a polipnak, mire az kipurcan. Menjünk át a másik oldalra, rakjunk egy orichalcumot a rákformájú gép szájába, mire az beindul. A köralakú kanálisban lévő kapukat úgy nyithatjuk ki, ha a felettük lévő gombra helyezzük valamelyik kőlemezt (utána visszakapjuk). Keressük meg a feljárót ami mögött egy „szekrényben" egy félhold alakú alkatrész található. Ha becsukjuk a szekrényt, egy robot karjának mozgását láthatjuk különböző alkatrészfelrakás esetén (az alkatrészek megvannak, a robot jelölés egyértelmű). Keressük fel azt a szobát ami mögött egy lerobbant robot áll, s a szobában lévő láncot rakjuk a JOBB kezére, támasszuk neki a létrát, nyissuk ki s helyezzük rá az alkatrészeket úgy, hogy a jobb keze lefelé mozogjon! Most, hogy meghosszabbodott a lánc, akasszuk be az ajtóba, s rakjuk úgy az alkatrészeket, hogy húzza vissza a jobb kezét!... Megnyílt az út az Atlantisz felé... Kapjuk fel a szoborból kiesett vasdarabot, s vigyük el Sophiához, a börtönbe, s adjuk oda neki. Nyissuk ki a börtön rácsát (szegény Indy majd beleszakad), majd utasítsuk, hogy peckelje ki rúddal a rácsot (I've got...), (Brace the cage...). Miután kijött (dühös letolás majd egy-két forró csók) vegyük vissza a rudat, s siessünk Atlantis legmélyére. Sophia túlzottan izgatott, befut a szobába, s hatalmába keríti Nur-Ab-Sal Sophia lelkét, valahogy vissza kell nyernünk: nézzünk Sophia nyaklâncára (look at Sophia), mire azt nagyban látjuk, s helyezzünk a szájába egy oriachalcumot. Felforrósodik, és Sophia leveti. Mi kihasználva azt az időt, amig kezében tartja, berakjuk a ládába, amit Indy a lávába dob könyörtelenül. Miután Nur-Ab-Sal szelleme felrobbant, Sophia megköszöni amit érte tettünk. Sétáljunk fel a lépcsőn, oda ahol az idegen csontvázak találhatók, s vegyük fel a bronzrudat. Sétáljunk ki ebből a szobából ismét a körfolyosóra, s menjünk egyet lejjebb, majd jobbra. Itt egy földfúró gép álldogál, a „műszerfalán" 3 rúdhely, és egy száj. Helyezzünk egy orichalcumot a szájába, majd tegyük a két szélső rúdhelybe a rudakat, s nyomjuk felfelé őket. Erre elindul a masina körbe-körbe a folyosón. Cserélgessük/húzogassuk addig a karokat, amíg megperdül a masina, és egy lyukat váj a falon át az Atlantis közepéhez. Hatalmas lávatenger fogad itt bennünket, és egy újabb labirintus (nem nehéz), aminek a végén van a titok. Miközben a labirintusban bolyongunk, figyeljük meg a falon lévő jeleket, a kőkorongok helyzetét jelentik. Bejutva a belső terembe, rakjuk a bal oldali lapra sorjába a köveket, s forgassuk őket a falon látott elrendezés szerint. Alulról egy talapzat emelkedik ki, felülről pedig valami szerkezet ereszkedik le. Kernerék is megérkeztek, nincs kiút. Ubermannal elkezdenek nagyképűsködni, amit ne vegyünk magunkra (Central...), majd kérdezzük meg nem látták-e az eldeformálódott csontvázakat, s hátha nem lesz igazán jó hatással ennek az „istengyártó" gépnek a kipróbálása (Didn't you)..., (Maybe they...). Klausnak viszont nagyon tetszik az ötlet, s helyettünk ő akarja kipróbálni először (Do you really...), (GODHOOD...). Amikor már rajta áll, adjuk tuttára hátha hibás a Plató könyvében írt 10 oriachalcum, s az eredménye az lesz, hogy 1 oriachlucummal próbálja ki (Go, ahead...), (Ten beads...). A végén törpévé válik, s beleugrik a lávába. Most végképp rajtunk a sor, akárhogy is tiltakozunk (No, thanks...), (Listen...), (If I'm going), (No beads...), (For your...), bár arra a mondatunkra, hogy ha egyszer isten leszünk, őt nyírjuk ki először fontolóra vesz, s ő áll a platformra (Once I'm god...), (Even hear...), vesztére...

Hatalmas földrengés követte Ubermann professzor rövid istenlétének végét. Indiana Jones és Sophia Hapgoodnak sikerült idejében elhagyni az Atlantis maradványait a német tengeralattjáróval...

Koronczai Gáspár

PC		

GRAFIKA	100	Összesen
ZENE	89	93
JÁTSZHATÓSÁG	89	

Tippözön a megoldáshoz

The Brew

Minden ízében kaland! Összefoglalva így lehet jellemezni az év elején megjelent programot, amelynek megoldására eddig senki nem tudott rájönni. Most egy lelkes olvasónk segítésével hatalmas tippözönt zúdítunk rátok, amely minden bizonnyal közelebb visz benneteket, kalandra vágyókat, a megoldáshoz.

A térkép a játék file-beosztása szerint készült, az észak-déli irány felcserélődése pedig ne zavarjon meg senkit. A tippek a térkép jelöléseinek ABC sorrendbe való rendezése alapján készültek, nem pedig időrendi sorrendben.

A6 = Vásároljunk cipőt (lopni veszélyes!) és egy kis HARDBOWL-t.

A7 = Gazdagítsuk ruhatárunk egy selyem nadrággal (SILK TROUSERS).

B4 = Legyünk jószívűek a koldussal, adjunk neki egy kis alamizsnát, mire egy keresztet kapunk tőle.

B5 = Adjunk cukrot a lónak, és vigyük el a kovácshoz patkoltatni.

B6 = Csináltassunk négy patkót.

C1 = Szerezzünk be cukrot, de semmi egyebet!

C2 = Vegyük fel a acélrudat, majd a legmeglepőbb varázsszót kell kimondani az őröknek, hogy beengedjenek: KILL GUARD.

C3 = A királynak adjuk át a keresztet, aki hálából ad két aranyat, egy lovat, egy dárdát (SPEAR) és egy kismalacot.

C4 = Vizsgáljuk meg a talajt; sok levelet találunk.

C6 = Szedjünk 4 szál virágot: egy kéket, egy



FOTÓ: C-64

barnát, egy zöldet és még egy tetszés szerinti színűt.

D2 = Vegyük fel a kövek közül a mészkövet (LIMESTONE).

D4 = Fatuskót és 4 fakereket találunk. Ha idehozunk egy dobozt és egy rudat, akkor szekeret lehet csinálni.

D5/N8 = Peggi kitúr nekünk egy dobozt, aminek a szekérépítésnél vesszük hasznát.

D6 = Kopogjunk, majd lepjük meg a banayt egy csokor virággal.

D9 = Tanuljunk meg repülni.

E2 = Egy kést és RESIN-t lehet itt guberálni.

E5 = Zavarjuk el a sast, gyűjtsük össze a tojásokat, és tartsukmelegen azokat. Szedjük fel a fekete tollat is.

E6 = Változzunk át madárrá (lásd a D9-es módszert), és repüljünk le a felvett cuccainkkal együtt.

E9 = Gyűjtsünk egy kis kendert (HEMP).

F1 = Árpát (BARLEY) lehet gyűjeteni.

F3 = Szerezzünk be kukoricacsövet (CORN COB).

F4 = Kopogjunk, amíg ki nem nyitják az ajtót. Utána már csak a sastollat kell felmutatnunk, hogy beengedjenek.

F6 = Vegyünk magunkhoz egy kis zabot is (OATS).

M1 = Itt található a rúd (POLE).

F7 = Tegyük vízre a tutajt és hajózzunk el. Ha megfeneklettünk, fogjunk halat, a késünkkel vágjuk apró darabokra, mire egy kocka (CUBE) esik ki belőle. Ha tovább kívánunk hajózni, akkor tegyük a rudat a lyukba, kössük rá a póznára az ingünket, és már vitorlázunk is.

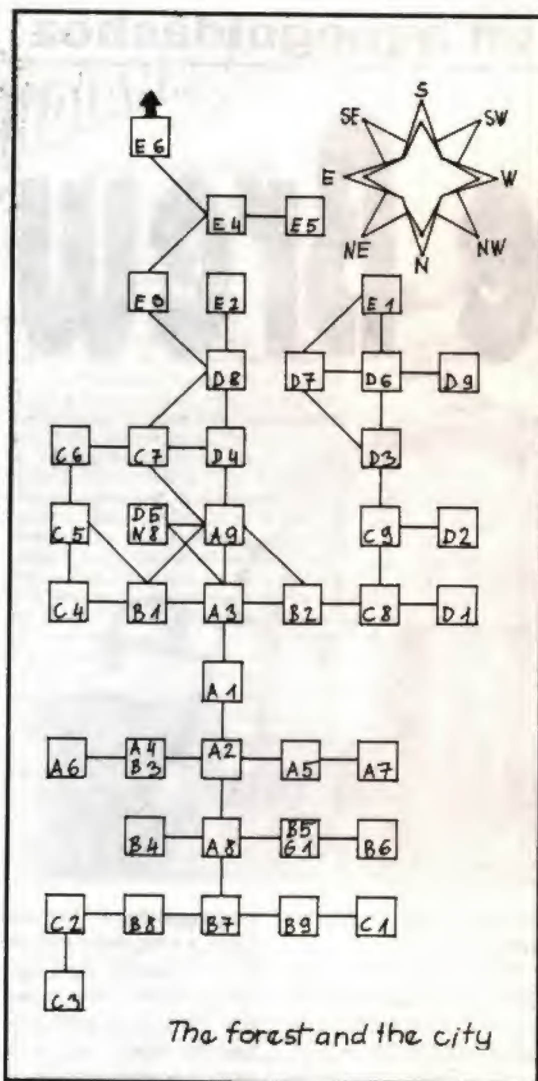
F8 = Hallgassuk végi figyelmesen az öreg meséjét.

G5 = A cipőért cserébe egy szerencsemagot (LUCKY SEED) kapunk.

G7 = Figyeljünk az információkra!

G8 = Itt tudunk tutajt venni. (Peggy-t ne adjuk el a tutajért!)

G9 = Ki kell pucolni a tűzhelyet, majd pattogatott kukoricát kell készíteni, amiért hálából megkapjuk a tutajt.



JELMAGYARÁZAT

— út (oda-vissza járható)

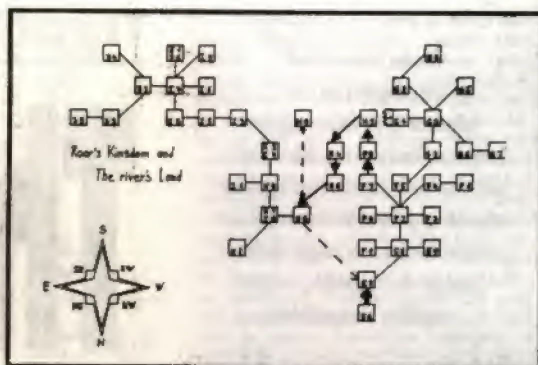
☐ szoba, hely

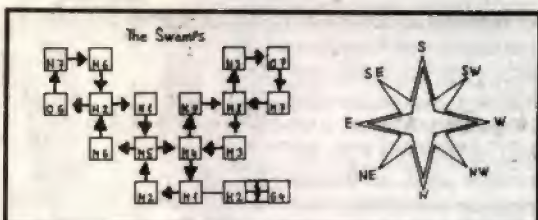
➜ csak a nyíllal jelzett irányban járható út.

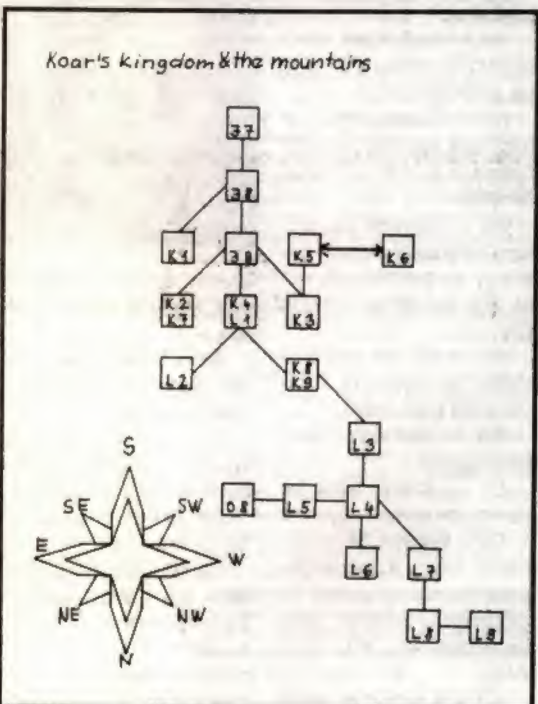
- → teleport a nyíllal jelzett irányba

↔ emeletek közötti közlekedési lehetőség jelzése

térképek közötti átfedés lehetősége miatt máshová rajzolt helyek közötti kétirányú út







H4 = Le kell szerelni a vitorlát.

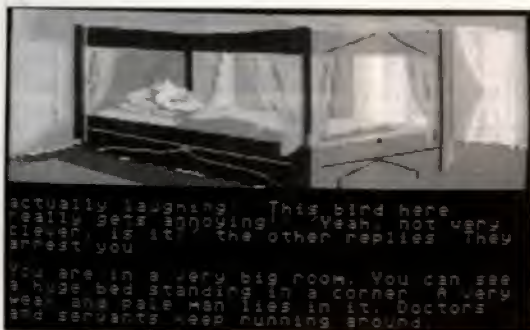
H6 = Az üvegbe vizet kell tölteni, majd beletenni a BREW-t. Ettől minden visszaszínesedik.

H7/I0 = A sasfiókának (Jocke) magyarázzuk el, hogy mi vagyunk az anyja és vigyük magunkkal.

H8 = Ültessük el a szerencsemagunkat.

H9 = Teleport E7-re.

I1 = Óvatosan szedjünk



FOTÓ: C-64

virágot, ha nem akarunk elpatkolni.

12/14 = Az őrt az F8-on hallott jelszóval (Eagle feather) meg lehet hatni, minek hatására szélnek ereszt bennünket.

I5 Másszuk meg a fát!

I6 Jocke-t meg lehet tanítani repülni, aki hálából lehozza a zászló egy darabját.

I8 Némi kamillát lehet találni az ágyásokban.

I9 Olvasgassuk a könyveket, hasznos lesz!

J1/J6 Boarnak oda kell adni az álomvirágot, amitől elszunyókál és így meg lehet szerezni az utolsó fekete hajszálat.

J2 Gyújtsunk tüzet, várjuk meg míg forr a víz, majd dobáljuk bele a következőket: a kockát, retket (RADISH), Roar fekete hajszálát, a zászlódarabot és a labdát. Kis idő után megfő a BREW. Vegyük fel még a mézet is.

J3 Errefelé lehet tüzelőt gyűjtögetni.

J4 Vegyük fel a port (POWDER).

J5 = Hozassuk ki Peggyvel a sárga labdát.

J8 = Borsmenta (PEPPERMINT) levelet találunk.

K1 = Az öregasszony jósol nekünk, ha odaadjuk neki a kártyát, sőt még egy kulcsot is lehet tőle szerezni.

K3 = Nyissuk az ajtót a kulccsal.

K4/L1 = Kövessük a törpéket.

K5 = Használjuk a lépcsőt.

K6 = Ha hozzákötjük a kötelet a gyűrűhöz, akkor harangozhatunk. A harangot akár magunkkal is vihetjük.

K8/K9 = Ha leütjük a lovagot, akkor a pajzsát hátrahagyva elmenekül.

L5 = A medve megbékél a méz hatására.

L6 = Teleport C3-ra a varázsszó elhangzása után.

L7 = Madárröptetés!

L9 = Ha összetörjük a mészkövet, akkor fehér port kapunk. A port bele kell tenni a tégelybe, majd az üstöt lefedi a nehéz bronzpajzzsal. Várjunk egy kicsit. Utána öntsük a tégelybe az üst tartalmát és az így kapott harangot az acélrúd segítségével elcipelhetjük a templomig…

Remélem sok rajongó fog eddig nem ismert trükkökre rádöbbeni a fenti tipphalmaz segítségével, melynek összeállításánál Murakeőzy Béla olvasónk volt segítőtársam.

Zolee

C-64	
GRAFIKA 83	Összesen
ZENE 40	80
JÁTSZHATÓSÁG 85	

Plan 9 from outer space



Bizonyára nem túl sokan hallottak eddig a Plan 9 című filmről. Ez nem is csoda, hiszen a kritika az amerikai mozi szégyenének és minden idők legrosszabb filmjének titulálta, úgy hogy hamar a süllyesztőbe került. A Gremling gondolt azonban egy merészet, s átírta az amúgy tényleg pocsék filmet számítógépre, mondván: a legrosszabb filmből is meg lehet írni a legjobb játékot. Azt azért túlzás lenne állítani az egészen kiváló grafika és hang ellenére is, hogy a Plan 9 lenne a legjobb játék, de az biztos, hogy a kalandprogramok kedvelői jónéhány kellemes órát fognak vele eltölteni.

A játékban egy magánnyomozót irányítunk, akit a Cheapflik stúdió producere bérelt fel, hogy kerítse elő az ő „nagyszerű" filmjének hat tekercsét, melyek rejtélyes körülmények között eltűntek. Az irányítás nagyon egyszerű, úgyhogy erre kár is szót vesztegetni. Az F1-gyel tudunk menteni, az F2-vel pedig egy előzőleg kimentett játékállást tölthetünk vissza. Sajnos a teljes végigjátszást nem tudom közre adni, mivel a játék tesztelésére csak nagyon kevés időm volt, de azért leírom, hogy eddig mire jutottam, remélem ezzel is alaposan megkönnyíthetem a játékosok dolgát.

Tehát: miután meghallgattuk főnökünk dörgedelmeit, menjünk ki az utcára és rövid bolyongás után térjünk be a bárba. Itt beszélgessünk el a pultnál ülő, meghatározhatatlan nemű fickóval, akitől megtudhatjuk Lugosi Béla (ő a film főszereplője) címét. Ezután menjünk vissza a főnök irodájába és osonjunk be a producer magánlakosztályába (private room). Itt vizsgáljuk meg a baloldali képet, s így megkapjuk a forgatás egyik helyszínének, nevezetesen a temetőnek a címét. Siessünk a portáshoz, itt rendeljünk taxit és adjunk a fickónak egy tizest, majd sétáljunk ki és szálljunk be a taxiba. Először a temetőbe menjünk, itt rögtön nézzünk is be a kriptába. A koporsóban vizsgáljuk meg a főszereplő tetemét, így egy kulcsot találhatunk. Ezután menjünk vissza a taxiba és hajtsunk Lugosi kastélyához. Itt menjünk fel az emeletre (study) és vegyük fel az asztalról a fotót és a röplapot (flyer). A baloldali trófeát megnyomva egy hitelkártyát találunk. Vizsgáljuk meg a röplapot és a taxival menjünk az áruházba. Itt vegyük meg a repülőjegyet, az ásót, a maszkot és a fokhagymát. Gondot csak az ásó megszerzése jelenthet, a boltban ugyanis csak akkor kérhetjük a eladótól, ha már egyszer megvizsgáltuk. Nézzük meg a maszkot, majd a kis kulcsot adjuk a nőnek a bankban. A széf számát mindenki találja ki, ehhez némi támpontot nyújthat a hitelkártyán olvasható szám. A páncélteremben nyissuk ki a kazettát. Hopp, már meg is van az első tekercs. Menjünk vissza a temetőbe és ássuk fel a két sírt, s már meg is van a második tekercs. Ezek után menjünk ki a reptérre, adjuk oda a nőnek a repülőjegyet és szálljunk be a gépbe. A gépen beszélgessünk a pilótával, majd a megérkezés után a hotelben vegyük ki a 21. szobát. A szobában vegyük fel a pilótaigazolványt és keressük meg a barlangot. A barlangban vegyük fel a 3. filmtekercset.

Nos, jelenleg itt tartok, remélem akad olyan kitartó játékos, aki végig tudja játszani ezt a nagyon jó, de ugyanakkor elég nehéz programot.

T. J.

Exkluzív Csevegő

Áve mindenkinek! Üdvözletem küldöm az iszapszagú Magyar Tenger egyik stégjéről, ahol nyári szabadságom két óráját töltöm. Gyerekkoromra emlékezem és lógatom a kukacom valami nagy fogás reményében, de csak nyúlós és oszló angolnák érdeklődnek iránta. „Inkább egy Mazola olajjal teli seprenyő, mint ez a pocsolya" – gondolhatják magukban, miközben a szákomba menekülnek. A nap perzsel, a szúnyogok hűsítő gyanánt a vérem szipogatják, én pedig nekilátok annak a levélhalomnak az átböngészéséhez, ami egy nyár alatt gyűlt fel a Csevegő postaládájában.

Ez + Az

A levelek 90 százalékából az derül ki, hogy két nagy lavina söpört végig az olvasókon. Az egyik egy bődületesen nagy félreértésen alapult. Nevezetesen az 1992/6-os számban volt egy poénnak szánt kijelentésem, hogy van még „raktáron" egy elajándékozható Amiga 500-as. Ezt persze a naivabb olvasóink készpénznek vették és – eddig – harmincháman jelentették be igényüket egy Amigára. Félelmetesen aranyos leveleket kaptunk, általában 11-13 éves fiúcskáktól. Például: „Van egy tesóm, de nem játszik velem. Volt egy barátom, de elköltöztek. Én mindig unatkozok, ezért kérek egy Amigát." Vagy: „Van egy kis megtakarított pénzem, de az kevés, csak 520 Ft. Ebből nem tudok semmit sem venni. Van egy szólógitárom, azt akarom eladni 10 000 Ft-ért, legfeljebb majd nem járok gitárórára." Azt üzenem Neked, hogy inkább tartsd meg a gitárt, és tanulj meg jól játszani, lehet hogy te vagy az új Santana vagy Slash. A lányok is jobban rajonganak a gitárosokért, mint a computer-őrültekért.

Volt aki mégis értette a poént: „Én is benyújtom Dani Sándor féle kívánságlistámat (Mintha ő a Comgame Gmk-t összetévesztette volna a Télapóval, vagy a Három Kívánsággal. Hehe.) 2304-es előfizető". A nagy tanulságot mindenesetre levontam az esetből: ezentúl mindig jelzem majd egy-egy „hehe"-vel, hogy egy poént eresztettem meg.

A második hullám a Creatures II leírásom megjelenése után lepett el bennünket. Abban azt merészeltem írni, hogy a 13-as pálya megoldását nem sikerült megtalálnom. Az újság megjelenése után szám szerint 52 levelet kaptunk, amelyben a megoldást írták le. Volt, aki sebesen összeeszkábált térképet is küldött. Kedvemre válogathattam tehát a levelek között, majd kiválasztottam a legjobb hármat, és közülük húztam ki Szajdek Krisztián nevét. Az ő megoldása következik: „13. Szint/Creepy Chaos: Kezdéskor a bal alsó sarokban lévő szörnybe lőjünk bele, míg el nem húzza a belét. Igyuk meg az erősítő italt és a madáreledelt lökdössük az alvó madár mellé. Lőjünk a madárra, mire az felébred és elkezdi enni a magot. Ugorjunk a hátára és jobbra-balra rángassuk a joyt, mire felvisz minket egy szintet. Ugráljunk fel a szellem mellé a padkára és ugorjuk át a szellem képesét. Csaljuk a verem mellé, engedjük nagyon közel magunkhoz, és essünk le. Ő utánunk jön és eliszeszti a középső kékes színű pacákat, utat engedve nekünk az áramfejlesztőhöz. Most addig lőjük a felső nagy szörny alatt felfelé lövéssel a talajt, amíg az le nem esik. Így nem a macit, hanem a biciklist trancsírozza fel. Well done!" Köszönet Kriszmónak, meg mindenkinek, aki tollat ragadott! Ezzel kapcsolatban eszembe jutott egy remek újítás. Ezentúl a leírások valahogy így néznek majd ki: Indítsuk el a játékot, a kezdőkép után pedig sajnos nem tudjuk, mit kell csinálni. Aki tudja, mi a teendő, írjon a címünkre... (Hehe. Ez vicc volt, NEM kell komolyan venni!)

Miszter Fülig Dzsimi

„Hály 576! Az újság jó. Utóirat: Jobb lenne, ha FANTASY rovat is lenne benn! Tisztelettel: Netuddki". Hát nem vagy egy szószátyár valaki, de stílusod az van. Tiszta Rejtő Jenő bácsis, de én csípem.

Gyerekszáj

„Az 1992/6-os számban a Csevegőben olvastam, hogy az egyik embergyerek társam barátságot kötött veled. Szeretnék én is barátságot kötni veled és mellesleg a barátoddal is. Örülök, hogy van benned olyan, ami általában csak bennünk, gyerekekben van meg. Az, hogy végig tudsz játszani egy programot, nem úgy mint egyes felnőttek, és szeretettel átadod tudásod másnak. Molnár Áron, 11 éves". Nagyon aranyos volt a leveled, jólesett olvasni a kedves szavakat. Hát igen, ez az újság soha nem született volna meg, ha nincs bennünk egy jókora adagnyi gyermekszív. Mint azt Te éles szemmel megláttad, nem elég, ha tartalmasak a cikkeink, sok múlik azon is, hogy mennyi érzelmet, érzést tudunk beléjük pakolni. Válaszom természetesen igen, a barátod vagyok mostantól.

Titus The Fox Level Codes

Lazításképpen (és sokatok kívánságára) egy remek kódtáblázat a Titus The Fox-hoz. Beküldője egy bizonyos Linavix Software nevű kolléga. Level 1-től a következők:

L1: 2625	L2: 8455	L3: 2974
L4: 4916	L5: 1933	L6:0738
L7: 2237	L8: 5648	L9: 6390
L10: 8612	L11: 4187	L12: 1350
L13: 9813	L14: 3360	L15: 2045

Köszi szépen. Ha valakinek vannak hasonlóan KIPRÓBÁLT és MŰKÖDŐ kódjai bármilyen népszerű játékhoz, azon nyomban küldheti, szeretettel várjuk.

Aranyköpések

Következzen néhány villanásnyi részlet, amelyek közröhelyre tarthatnak számot.

1. „Nincs rejtvény? Itt van az új Ariel, amely aktív oxigén segítségével rejtvényt teremt a fű-, vagy a meggyfolt helyére." (hehe)

2. „Kedves Zolee! Amikor a Csevegő beindult azt írtad, hogy nem szeretnél semmit sem koppintani a CoVboytól. Akkor miért nem válaszoltál már kettő levelemre? Ez tipikusan CoVboy szokás." Szegény kóvboj, csak meg ne lássa, még azt hiszi, hogy én találtam ki. Pedig ilyen nálam elő nem fordulna, mint ahogy az sem, hogy csak minden harmadik levélre válaszolok. Én minden ötödikre írok egy-egy sort (hehe, ez itt a vicc helye volt, Zolee)

3. „A befejezésen rengeteget gondolkodtam, közben vacsora, fürdés, Dallas stb. A pontos idő... b*meg, hol az órám, ja a fürdőszobában, szóval az idő 23.41". Ez a részlet az „Egy őrült naplója" című kétoldalas fecniből való, ami piros tintával kezdődik, ami hirtelen átvált fekete filctollá, majd egy átlagos kék szignetta tollá fajul. Valódi pszichológiai eset.

Stábfotó

Meglepetésre csak négy levél foglalkozott vele, pedig azelőtt annyian nyaggattatok bennünket érte. Az egyetlen vélemény így hangzik: „Akik eme fotót óhajtották, azok nem holmi napszemüvegre & baseball sityakra voltak kíváncsiak." Szerintem pedig így volt életszagú és jópofa, nem volt olyan mint a börtöntöltelékek 4x4-es fotói a rendőrségi nyilvántartásban. És ti mit szóltok hozzá?

Most pedig az Amiga-tábor kábé felét érintő befejező gondolatok következnek Martin tolmácsolásában. Ugye mindenki emlékszik még az ominózus EPIC leírásra (1992/6-os szám)? Valószínűleg igen, hiszen számtalan segélykérő levelet kaptunk Tőletek, melyben a program használatáról kértek infókat. Továbbítottam kéréseiteket Martinhoz, aki nem volt rest, és egy remek útmutatót állított össze az EPIC-hez. Át is adom neki a szót, jómagam búcsúzom a jövő hónapi viszontlátásig, bye:

Zolee

Epic kiegészítés a csevegőhöz

Sosem gondoltam volna, hogy a lazára vett EPIC leírásom ekkora lavinát indít el. Tömegével kaptam a leveleket, hogy 1-1 küldetést hogyan lehet végig vinni, hol található ez meg az, és hogy hogyan lehet joy-jal irányítani az akciót. Igazán nem értem, hogy egy lövöldözős játék hogyan okozhat ekkora problémát – itt aztán tényleg megy minden magától, csak a sebességet és a lövést kell szabályozni. Azt bevallom, hogy tényleg elkövettem egy hibát: én sem tudom, hogy az Amiga verziónál hogyan lehet



átterni joy-os vezérlésre. A game-et természetesen PC-n játszottam végig, és ott ez nem gond. Egyébként (most mentem magam) a gyári ismertetőben szó van erről a lehetőségről. Ja még annyit, hogy minden küldetés előtt megmutatják nekünk a célobjektumok helyét. Aki még ezt sem érti meg, az játsszon a Tetris-szel, mert abban nincs szöveg! Na legyen...

The Minefield

Lehetőleg az aknák között repkedve (tehát köztük maradva) semmisítsünk meg minél több objektumot/tárgyat/aknát/szürke vektorgrafikás izét. 100% teljesítése és 1 Rexxon gép lelövése után (mindezt adott idő alatt) befordulhatunk a bolygó felé, és indulás...

The Tracking Station

A térkép közepén helyezkedik el az állomás. Először lőjük szét a kissé északra levő védelmi generátorokat, utána az immár védtelen állomást.

C.P.U. and Space Ports

Először lőjük szét a küllőszerűen szétágazó utak végén levő épületeket, majd a középpontban levőt. 100%-os rombolás esetén jók vagyunk. Ha nem 100% a rombolás, még valamit szét kell csapnunk.

The Mining Complexes

A robbanás után feketén füstölgő épületeket kell kiszedni, egészen a 100% eléréséig

Glory

Addig kell írtani a hajókat, amíg 100% nem lesz a pusztítási arányunk. A nagyobb falatok helyét a „help" megnyomásával kérhetjük le. Nagyobb hajó=több százalék, de ugyanakkor nagyobb hajó=nagyobb veszély.

The Magma Cannon

Körülbelül 210 fokos iránynál, alacsonyan repülve, a térkép scan-elése után, egy hegy tetején leljük meg az ágyút. Kevés időnk van a szétlövésére.

Galactic Storm

Szintén 100%-ig kell küzdeni, de ezúttal muszáj a nagyobb falatokra koncentrálni.

The Command Centre

Ezt most inkább nem magyarázom. A target helye adott, lőjük szét.

The Mother of all Battles

100%-ig!

The Command Ship

A legnagyobb pötty a radaron az anyahajó. Hátulról-fentről megközelítve a tetején van egy sárga téglalap, amelybe lőjünk bele a „Photon" lövedékkel, célozzuk be a „Cobalt" bombát, és lőjük ki. Ezután húzzunk a búsba, mert a robbanás kissé erős lesz!

Pályakódok: AURIGA, CEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS.

Remélem, mindenkit kielégítettem. A kezelőgombokat csak azért nem ismertetem, mert a billentyűzetet segítség nélkül is végig lehet nyomkodni (felhívom a figyelmet a numerikus pad „Enter" gombjára!!). Azoknak a sokaknak egyelőre türelmét kérem, akik az „Escape from Colditz" térképekért szívják a véremet – sajnos mindig közbejön valami.

Martin

Hírnök érkezett...

A királyság békességben élt; néhány nyugtalan évtized után, a király kibékítette a civakodó feleket. Akkor, igazságos uralkodása alatt, védve a hegyektől és a tengertől a nép elégedett volt, a termés pedig virágzott. A Király és társai egy nap meglátogatták a falunkat vadászat közben, ami nekem, Diermot-nak, egy pár napra könnyű keresetre adott lehetőséget mint hajtónak. Tudnom kellett volna, hogy valami nincs rendben, amikor egy hírnök érkezett...

Egy felkelés messze a Turnvale várostól, egy gyönyörű fiatal Selena nevű igéző nő; ez mind nagyon izgalmasnak hangzott – de sokkal inkább veszélyesnek!

Felnyergeltem a lovamat és siettem meglépni észrevétlenül, de az ostoba állat engedetlenségének köszönhetően, tiltakozásom ellenére, a következő amire emlékszem az, hogy a Király testőrségében lovagoltunk!

Amint a hajnal hideg ujjai elértek az égig közeledtünk Turnvale-hez. A reggeli ködön keresztül hallhattuk a zajait és az ordításait a közeledő hadseregnek, de amíg a halvány formájuk közel nem ért hozzánk, nem ébredtünk rá arra, hogy Selena egy embertelen hordát gyűjtött össze. Ez az első összecsapásom volt a Skorl-okkal.

Egy kis dombon a város felett a Király elesett, és ott el is temette a csata néhány túlélője. A város Selena és a Skorlok áldozatául esett. Én elvesztettem az eszméletemet amikor leestem megijedt lovamról. Mikor magamhoz tértem, Turnvale koszos börtöneiben találtam magam fogolyként. Ez az én történetem...

Ezzel a kis bevezetővel – ami természetesen remekül illusztrálva is van – indul a Virgin Games legújabb kalandjátéka a Lure of the Temptress. A játék



LURE OF THE TEMPTRESS

irányítása egy kissé Delphine beütésű: a tárgyakra a jobb egérgombbal clickelve jelennek meg a lehetséges igék, amelyek közül a bal gombbal választhatunk. Az így kiadott parancsok pedig a képernyő tetején íródnak ki.

A játékban használt igék:

Ask: tárgyak kérése.

Bribe: megvesztegetés (ha van már pénzünk).

Close: becsukás.

Drink: ivás.

Get: tárgyak felvétele.
Give: tárgyak odaadása valakinek.
Go to: menj oda...
Look through: benézés. (ablakon)
Lock: zárás (kulccsal)
Operate: tárgyak használata.
Open: nyitás.
Pull: húzás.
Push: nyomás.
Return: visszatérés.
Talk to: beszélgetés.
Tell: megkérés, parancsolás.
Unlock: kinyitás (kulccsal).
Use: tárgyak használata.

A bal gombbal clickelve egy tárgyra megvizsgálhatjuk azt. Ha pedig a jobb gombot nyomjuk meg úgy, hogy a kurzor nem áll egy tárgyon sem, akkor a következő menü jelenik meg:

Drink: ivás.
Examine: a nálunk lévő tárgyak vizsgálata.
Look: körülnézés az aktuális képernyőn.
Status: invetory és a pénzünk mennyisége.

A képernyő tetejére irányítva a kurzort találhatjuk meg az info menüt, ahol az info-n kívül újra is indíthatjuk a játékot, a help menüt, ahol a szövegeket állíthatjuk gyorsra vagy lassúra, és végül a file menüt, ahol az állásokat tárolhatjuk el, illetve hívhatjuk vissza, valamint adatdisk-et formázhatunk.

Kezdetben tehát a börtönben vagyunk. Próbáljuk meg felvenni a fáklyát. Ügyetlenségünknek köszönhetően sajnos – vagy inkább szerencsére – a fáklya a szalmán köt ki ami azonnal lángot fog. Amikor az őr ezt észreveszi és elkezd siránkozni, surranjunk ki a háta mögött és gyorsan csukjuk be és zárjuk is rá az ajtót. (Close, Lock) A kifeszített rabot vizsgáljuk meg, és beszéljünk vele. Vizet kér, tehát keressünk neki. Menjünk tovább az őrök szobájába. Vegyük fel a kést a hordó tetejéről majd az üveget a zsák mellől. A késsel vágjuk ki a zsákot és vizsgáljuk is meg. A hulladékok között egy garast találunk. Vizsgáljuk meg a hordót. Egy csapot (Tap) fedezzünk fel rajta, amit használjunk is az üvegünkkel. Sétáljunk tovább a kínzókamrába. A kínpadon fekszik valaki, akit szabadítsunk ki; vágjuk le a lábáról a bőrszíjakat. A fickót Ratpouch-nak hívják és hálából örökre felajánlja szolgálatait. Ratpouch egyébként komédiás, így komolyabb dogokról (mint például hogy hogyan szökjünk meg) felesleges őt kérdezni. Inkább menjünk vissza a másik rabhoz és adjuk oda neki a teli üveget. A rab neve Wulf egy egyszerű kereskedő. Megkér minket hogy keressük meg a kovácsot, és mondjuk meg neki hogy a lány veszélyben van. Szerencsére azt is tudja hogyan lehet megszökni: a jobboldali fal mögött van egy átjáró. Wulf ezután meg is hal. Ha az oldalán lévő erszényt (Pouch) kivágjuk, valami levendulaszagú esik ki belőle ami azonban szétszóródik a földön. Sajnos nekünk nem sikerül a jobboldali téglákat (bricks) megmozdítanunk, kérjük hát meg Ratpouch-ot (Tell, Push, Bricks, finish),majd menjünk ki a kelekezett nyíláson.

Kis zuhanás után megérkezünk. Nézzünk szét a városban. Térképezni nem szükséges, mivel rövid játék után már mindenki kiismerheti magát. Ismerkedjünk meg mindenkivel akivel találkozunk, ugyanis a következőkben csak a nevükre fogok utalni. Valószínűleg Mallinnal a város sötét ügyleteinek intézőjével hamarabb találkozunk mint a kováccsal. Megismerkedve vele rögtön fel is ajánl egy kis üzletet, amit fogadjunk is el. (Just tell me what I have to do.) Egy arany színű fémrudat ad át, amelyet a boltoshoz kéne eljuttatnunk. Vigyük is el a vásártérre, ahol a város üzlete található. Bent adjuk oda Ewannek, a tulajnak a fémrudat. Cserébe néhány garast, és egy hamis nyakéket ad.

A kovácsot valószínűleg a műhelyében találjuk meg. Luthern-nel, a kováccsal megismerkedve a műhelyében találjuk meg. Luthern-nel, a kováccsal megismerkedve mondjuk el, hogy épp most szöktünk meg a Skorl-ok kezei közül. (I have recently escaped...) Ekkor Wuld-ról érdeklődik, amire mi átadjuk Wulf üzenetét. Kiderül, hogy a lány neve, akiről Wulf beszélt, Goewin, a gyógyfűkereskedés gazdája, és nemrég nyoma veszett. Luthern megkér minket, hogy segítsünk megkeresni. Mielőtt távoznánk a műhelyből vegyük fel a tűzszerszámot. (Tinderbox). Mivel Luthern a Magpie fogadónál látta utoljára Goewin-t, vegyük útunkat a Magpie felé. A fogadóban Morkus, egy igen rossz modorú gazfickó italozgat. Miután megismerkedtünk vele, vesztegessük meg (Bribe), majd kérdezzük Goewin-ről. Elmondja, hogy a lányt a Skorl-ok hurcolták el, összeesküvés vádjával.

Siessünk Luthern-hez elmondani az újságot. Miután megtudja a rossz híreket, javasolja, hogy keressük meg Grubot, a leleményes csavargót, és kérdezzük őt a fekete kecskéről. Ebből Grub tudni fogja, hogy Luthern küldött minket. Menjünk vissza a Magpie fogadó elé, és érdeklődjünk a koldusnál a fekete kecske felől. (What do you know...) Grub miután meggyőződött megbízhatóságunkról félreteszi addigi költői stílusát, és azt a tanácsot adja, hogy Taidgh, a varázsló segítségét vegyük igénybe. Ezen kívül egy álkulcsot is a kezünkbe nyom, ami valószínűleg hasznunkra válik. Grub-tól még azt is megtudhatjuk, hogy Taidgh háza a vásártéren található.

A Severed Arms (Levágott Karok?!!) nevű fogadóban Ultar a barbár, és Eileain a juhász lánya iszogat. Kérdezzük Eileain-t, hogy látta e Taidgh-et. Eileain rögtön azzal kezdi mondanivalóját, hogy semmit nem tud a varázsló házának kifosztásáról. Ez kissé meglepi hősünket, mivel ő sem tudott. Majd a lány még meglepőbben folytatja: Egyébként is semmi érdekes nem volt ott, kivéve ezt a könyvet, de ebben sincs semmi fontos... Majd észre nem véve a meglepődött arcunkat, kezünkbe nyomja az említett könyvet. Vizsgáljuk át (Examine Diary): a naplójában Taidgh leírta, hogy hogyan akart átváltozni Selena-vá.



Most hasznosítsuk a boltostól kapott hamis ékkövet. Ajándékozzuk oda a Magpie fogadósnéjának, Nellie-nek. Nellie annyira megörül neki, hogy ő is ad egy ajándékot nekünk: egy üveggel a legdrágább, legerősebb söréből. Nekünk azonban csak az üvegére van szükségünk, viszont ha belekortyolunk, azonnal megszédülünk. Tehát ehhez nem akármilyen gyomor kell. A Severed Arms-ban viszont Luthern állandóan panaszkodik, hogy vizezik a sört. Itassuk hát meg vele az üveg tartalmát. Amikor végzett vele, a kezünkbe nyomja az üres üveget. Most már mehetünk a vásártérre. Adjuk oda Ratpouch-nak az álkulcsot. Ezután érdemes állást menteni, mivel ha a járőröző Skorl a házban talál minket, gyorsan véget ér pályafutásunk. Nyittassuk ki Ratpouch-csak Taidgh házának ajtaját az álkulcs segítségével. (Tell, Unlock, Door, finish). Nyissuk ki az ajtót, és menjünk be. Az apparátust megvizsgálva Diermot a napló alapján felismeri a szerkezet egy részét: a borszeszégőt. (Oil Burner) Gyújtsuk meg a tűzszerszámmal. A folyamat beindul, és egy adag löttyöt nyerünk, amelyet már csak bele kell engednünk az üres üvegbe a csap segítségével. (Use Flask on Tap). Menjünk oda ahol egy Skorl őrködik. Igyuk meg a készítményünket, s immár Selena-ként az őr beenged a házba. Bent utasítsuk a Skorl-okat, hogy engedjék szabadon Goewin-t. Ezek után nincs is több dolgunk Selene-ként. Amíg vissza nem változunk, elég jópofa hangnemben beszélgethetünk a Skorl-okkal, vagy társalogva a többi szereplővel megtudhatjuk, hogy ki van mellettünk és ki nem. Mikor visszaváltozunk megszokott alakunkba, keressük meg Goewin-t, és mutatkozzunk be neki. Ahogy mondani szokás: szerelem első látásra.

Csellengjünk addig a városban, amíg a kolostor falára ki nem raknak egy plakátot. A hirdetményben jutalmat ígérnek annak, aki visszaszerzi a szerzetesek ellopott könyvét. Természetesen Mallin keze van a dologban, tehát keressük meg őt (a várkapunál). Beszéljünk vele. Megkérdezi, hogy elvisszük e a könyvet Morkus-hoz, amire a válaszunk természetesen igen. (Yes, certainly!). Azonban útunkat a kolostor felé vegyük. A kolostorba csak a két szerzetes, Whelk és Toby szokott bejárni, és vallási okokból csak ezen a helyen hajlandók beszélgetni. Bent adjuk vissza a könyvet a szerzetesnek, amiért az igért szobrot meg is kapjuk. Beszélgessünk tovább Whelk-kel: kérdezzük őt a kolostor furcsa szagáról. (What is that strange smell?) Mint kiderül, a füstölők okozzák, amiből ad is nekünk Whelk egy párat. Ezután Toby-t kérdezzük meg, hogy tud e segíteni nekünk elpusztítani Selena-t. (Can you help me...) ő ugyan nem tud segíteni, viszont azt ajánlja, keressük meg a sárkányt, majd varázslattal bűvöljük el. Elmondja a varázslathoz szükséges anyagokat is: Houndstooth, Cowbane és Elecampane. A sárkányról kérdezve megtudhatjuk, hogy a sárkány az S-sel jelölt kapu mögött lakik. Menjünk tehát a gyógyfűkereskedésbe. (a várkaputól balra) Kérjük meg Goewin-t a főzet elkészítésére (Can you provide me...), majd válasszuk ki a nekünk megfelelő anyagokat. A lány megkérdezi még, hogy mire akarjuk a készítményt használni, mondjuk meg hát, hogy a sárkányt akarjuk elbűvölni vele (I am going to use it...). Goewin sajnos még nem tudja az italt elkészíteni, mivel kifogyott a cowbane-ből, azonban megnyugtat, hogy Wulf nemsokára fog neki hozni. Ez mondjuk cseppet sem nyugtat meg minket (Wulf állapotára gondolva), viszont ha visszaemlékszünk, Wulf erszényében volt valami furcsa szagú anyag, és ha a füstölőinket megvizsgáljuk, ugyanazt a szagot észleljük. Menjünk a kovács műhelyébe, és adjuk oda Catriona-nak, Luthern kedves, de kissé szenilis anyjának a füstölőket. A füstölők szaga a kiskertjükben ültetett cowbane-t juttatja az eszébe. Keressük tehát meg a ház előtt a cowbane-t, vigyük el Goewin-hez, és adjuk neki oda. Amíg Goewin elkészíti az italt, Ultar-tól érdeklődjünk a sárkány felől. Ultar elég furcsán fogalmaz: Forgasd el az agyskatulyákat, hogy kinyisd az ajtót. Goewin most már valószínűleg kész az itallal. Kérjük hát el. (Is the spell...) Menjünk vissza Ultarhoz, aki most már elárulja a sárkányhoz vezető kapu titkát: a szobrokat a nevükön kell szólítani,majd elmondja a két szükséges nevet is. Próbáljuk ki Ultar tanácsát, s menjünk a kapuhoz és beszéljünk a szobrokkal. Ultar-nak ugyan igaza volt, viszont a kapu hímneműegyéneknek nem nyílik ki. Keressük meg Goewin-t és kérjük meg, hogy nyissa ki a kaput, majd menjünk mi is vissza. Mondjuk el Goewin-nek a kapu titkát. Amikor elismétli a neveket, már nyílik is a kapu, ahova természetesen menjünk be.



FOTÓ: AMIGA

A barlangban világossá válik, milyen agyskatulyákról beszélt Ultar. Vizsgáljuk meg a koponyákat. (A később Goewin-nek adandó parancsok miatt szükséges.) Húzzuk meg a jobboldali koponyát, és menjünk be a kinyílt ajtón. A zöld barlangban is vizsgáljuk meg mindkét koponyát. Most Goewin segítségét kell igénybe vennünk. Mondjuk meg neki, hogy menjen vissza az előző helyre, és húzza meg a baloldali koponyát. (Tell, Go to, Entrance Cave, and then, Pull, Left Skull, finish). Ha jól csináltuk, tovább mehetünk a következő ajtón. A kék barlangba érve húzzuk meg a jobboldali koponyát. Most az első ajtó – amit nem látunk – van nyitva. Várjuk meg tehát amíg Goewin azon keresztül átérhet a zöld barlangba, majd húzzuk meg a baloldali koponyát. Ha minden rendben, akkor a kinyílt ajtón Goewin-nek kell belépnie. Kérjük meg, hogy menjen vissza a zöld barlangba, és a jobboldali koponyát húzza meg. (Tell, Go to, Green Cave, and then, Pull, Right Skull, finish). Sétáljunk tovább a kinyílt ajtónk keresztül, majd érdemes állást menteni.

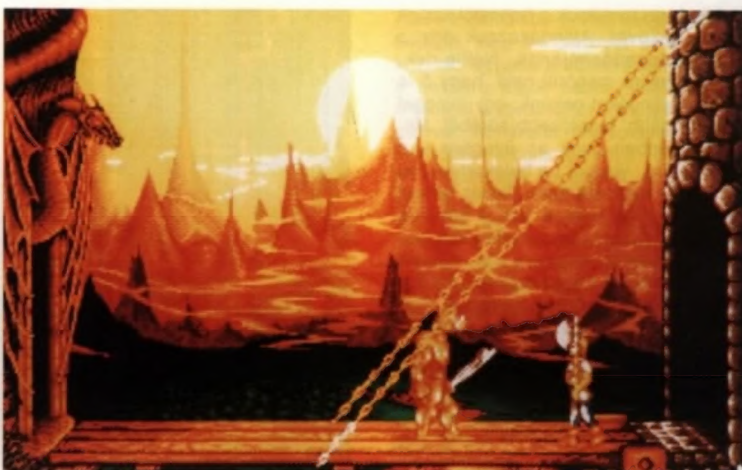
A következő barlangban egy ismeretlen fajú hústoronnyal akadunk össze, aki a sárkány nyugalmát őrzi. Hősünk gyorsan felkap egy elhagyott baltát a földről, és felkészül a harcra. Tehát egy kis akció rész következik, ami szerencsére azonban nem túl nehéz. Az irányítás egyszerű: a nyíl formájú pointerrel előre-hátra mozoghatunk, ha pedig a nyíllal Diermot fejéhez, hasához, vagy lábához közelítünk, a nyíl átvált az aktuális csapás formájára amelyek: fejre mért csapás, hasba szúrás és végül láb elkaszálás. A ránk irányuló hasonló csapásokat is ugyanezekkel tudjuk hárítani.

Ha végeztünk az őrrel, beléphetünk a sárkány barlangjába. Használjuk a sárkányon a főzetünket (Potion). Így most már tudunk vele beszélni. Parancsoljuk meg neki, hogy segítsen. (I command you...) Egy kis nyugalomért a sárkány

bármit hajlandó megtenni, s elárulja nekünk hogyan győzhetjük le Selena-t. Elmondja ennek a vidéknek a legendáját: ez a környék egy démon birodalma volt, de a nagy Gethryn-nek sikerült kiűznie őt. A démon azonban nem pusztult el, s Selena most ismét felébresztette. A sárkány ezután nekünk adja Gethryn Szemét, amely egy démonűző varázserejű kő, majd még elmondja, hogy a kőre nem szabad ránéznünk. A sárkány ezzel el is alszik. Hagyjuk el a barlangokat. (Mindkétszer a baloldali koponyát húzzuk meg.)

A következő feladat: bejutni a várba. A városban Mallin-tól egy gyanús Skorl-ról szerezhetünk tudomást. Menjünk a vásártérre és várjunk addig, amíg a járőröző Skorl bemegy a boltba. Ekkor gyorsan nézzünk be a bolt ablakán. Egy beszélgetést hallgatunk így ki, amelyben a Skorl egy ember, Ewan segítségét kéri Selena elpusztításához. A Skorl megparancsolja Ewan-nek, hogy bújjon el egy hordóba, és majd így becsempészi őt a várba. Ewan nem nagyon rajong az ötletér, ezért szívesen átadja a helyét nekünk. Menjünk tehát be, és kérjük el tőle.

Egy kis közjáték után a vár pincéjében találjuk magunkat. Egy idő után egy fiú jön be, akivel beszélgessünk. Ő Minnow a Skorl-ok inasa. Minnow apja Morkus, ezért inkább a Skorl-oknál inas, és nemigen akar haza menni. Menjünk át a konyhába és vizsgáljuk meg az asztalon heverő ismeretlen eredetű tetemet. A tetemen egy kis zsírt (Fat) fedezünk fel, amiből vegyünk magunkhoz egy keveset. Vegyük fel a fogót is. Menjünk vissza a hordókhoz és vizsgáljuk meg a baloldali, legfelső hordót. Egy dugót (Bung) veszük rajta észre. Várjunk amíg Minnow betéved, majd húzzuk ki a dugót a fogóval. Gyorsan beszéljünk a fiúval. (A szövegeket nyomjuk tovább, különben túl sok időt vesztünk, és a boroshordó kiürül.) Mondjuk neki, hogy Selena miatt jöttünk (I've come for Selena), majd küldjük el az ügyeletes Skorl-hoz



azzal, hogy az egyik hordóból szivárog a bor. (Tell the Skorl there is a leaky csak in the cellar.) Kövessük a fiút, azonban mi az elágazásnál a lépcsőn menjünk fel a felsőbb szintre. Ahogy a Skorl meghallja a tragédiát, gyorsan rohan nehogy kárba vesszen a bor. Ha kis idő múlva a Skorl után megyünk, láthatjuk amint intézkedik, s ha elég gyorsak voltunk, immár egy józan Skorl sincs a várban. ha megvizsgáljuk a részegen szuszogó Skorl-t, még az is kiderül, hogy már másodszor tettük őt lóvá, ugyanis az a Skorl is ő volt, akit a játék elején a cellánkba bezártunk.

Most már átmehetünk az ebédlőn, ahol a részeg Skorl-ok egymás hegyén-hátán hortyognak. A terem jobb végéből a torony hídjának a leeresztő szerkezetéhez jutunk. Zsírozzuk be a berozsdásodott emelőkart a konyhában felvett hájjal. Beszéljünk Minnow-val, majd kérjük meg, hogy húzza el a kart (Tell, Pull, Lever), azalatt mi pedig forgassuk el a csörlőt. Ezzel leeresztettük a hidat. Menjünk fel az ebédlő felső szintjére, ahonnan egy ajtó vezet a torony hídjához. Mielőtt belépnénk mentsük ki az állást, ugyanis a hídon ismét egy szörny állja el az útunkat.

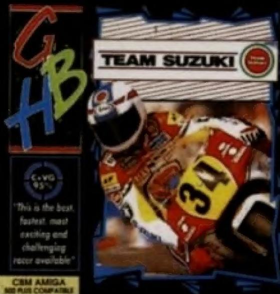
Miután lekaszaboltuk a nehézfiút már csak az marad hátra, hogy belépjünk a toronyba, s kényelmesen hátradőlve fotelunkba végignézzük amint hősünk-Gethryn Szeme segítségével-kiűzi a démont Selena-ból. A játék végén még egy rövid epilógust olvashatunk, s ezzel véget is ér Diermot története.

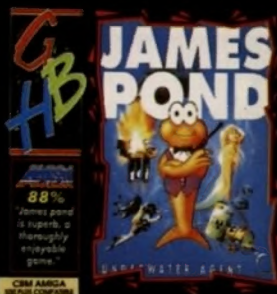
A Lure of the Temptress az a játék, amelyet egy igazi kalandornak vétek lenne kihagyni. A játékot bombasztikus grafika, remek zenék és hanghatások jellemzik. Aki pedig jártasabb az angol (vagy német) nyelvben, az a játék humoros párbeszédein is jól tud szórakozni.

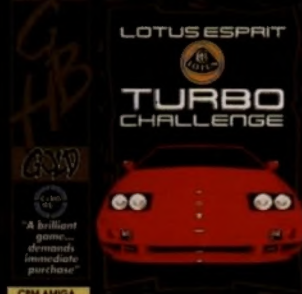
Vári Zoltán

PC / AMIGA /

GRAFIKA	98	Összesen
ZENE	91	95
JÁTSZHATÓSÁG	94	







TEAM SUZUKI

Tudni akarod, hogy milyen érzés egy 500cc szuper motoron végigszáguldani a világ 16 leghíresebb versenypályáján? Ne tétovázz, próbáld ki ezt a 3D szimulátort, amely egyike a leggyorsabbaknak!

JAMES POND

A víziügynök akcióban! Pond bőrébe bújva szabadíts meg hableányokat a fúrótorony árnyékából, ments meg kétségbeesett rákokat és hozd vissza a vizek békéjét!

LOTUS ESPRIT

Dőlj hátra, indítsd be a motort és a gázt tövig nyomva gyorsulj föl 0-ról 100-ra 4.7 mperc alatt! 1 vagy 2 játékos, 32 pálya, 20 versenyző, kerékcsere, tankolás, izgalom - ez a LOTUS ESPRIT!

EREDETI PROGRAMOK ÁRA

PROGRAM	AMIGA	C64 LEMEZ	C64 KAZETTA	PC
3D INT. TENNIS		549.-	549.-	
ANTICS			549.-	
BABY OF CANGURU			549.-	
BAD CAT			549.-	
BLUE ANGEL		549.-	549.-	
CHAMBERS OF SHAOLIN			549.-	
CIRCUS ATTRACTION		549.-	549.-	
CLEAN UP TIME			549.-	
COBRA FORCE			549.-	
COMBO RACER	849.-			
COVER ACTION	3999.-			3999.-
CYBER WORLD			549.-	
DANGER FREAK			549.-	
DENARIS			549.-	
DIE HARD 2		549.-	549.-	
DYTER-07		549.-	549.-	
F-15 STRIKE EAGLE II				3999.-
F-177A NIGHTHAWK				3999.-
GALDREGON'S DOMAIN			549.-	
GRAFITI MAN			549.-	
GRAND MONSTER SLAM		549.-	549.-	
GUNSHIP		549.-		
GUNSHIP 2000				3999.-
HUNT FOR RED OCTOBER ACTION			549.-	
HUNT FOR RED OCTOBER SIMULATION			549.-	
IMPOSSAMOLE	849.-	549.-	549.-	
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD		549.-	549.-	
JAMES POND	849.-			
JINKS			549.-	
KNIGHTS OF THE SKY	3999.-			3999.-
LOTUS ESPRIT	849.-	549.-	549.-	
MANCHESTER UNITED		549.-	549.-	
MICROPROSE FORMULA ONE G. P.	3999.-			
MOONSHINE RACERS	849.-			
NARCO POLICE	849.-	549.-	549.-	
NIGHTDAWN		549.-	549.-	
OIL IMPERIUM		549.-		
OPERATION HANOI			549.-	
OPERATION HONG KONG		549.-		
RAILROAD TYCOON	3999.-			3999.-
RASTAN SAGA		549.-		
ROCK'N ROLL			549.-	
RUNNING MAN		549.-	549.-	
SILENT SERVICE II				3999.-
SPHERICAL		549.-	549.-	
STARBYTE SUPER SOCCER	849.-			
STREET GANG			549.-	
SUPER CARS	849.-	549.-	549.-	
SWITCHBLADE			549.-	
SWORD OF THE SAMURAI				3999.-
TEAM SUZUKI	849.-			
THE CURSE OF RA		549.-	549.-	
THE FLINSTONES			549.-	
TOMCAT			549.-	
TOYOTA CELICA G. T.	849.-			
TURRICAN			549.-	
TURRICAN II			549.-	
ULTIMATE GOLF		549.-	549.-	
VAMPIRE'S EMPIRE			549.-	
VOLLEYBALL SIMULATION			549.-	
WESTERN GAMES			549.-	
X-OUT		549.-	549.-	
XENOMORPH		549.-	549.-	
FULL BLAST (5 JATEK)				
FARRARI FORMULA ONE				
CARRIER COMMAND				
RICK DANGEROUS				
P-47 THUNDERBOLT				
GRAND PRIX 500cc			999.-	

Tizedszer fagy le a játékod? Pont a megnyerés hiányzik? Spritehibás a főhősöd? Mindezeket egyszerűen kivédheted ha eredeti gyári programokat az 576 KBYTE-tól veszed meg! Havonta bővülő kínálat, melyek között biztos megtalálod kedvenceidet, a lehető legalacsonyabb áron!

Megrendeléseiteket várjuk a COMGAME GMK. címén (1389 Bp. Pf. 132.), de kínálatunkat személyesen is megtekintheted a hamarosan megnyíló 576 KBYTE SHOP-ban.

Viszonteladóknak további kedvezmény!

Áraink a 25% ÁFÁ-t tartalmazzák!